

Das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin

Games CD-ROM & Mag

Gelöst: Command & Conquer 2

**DM 9,90
mit CD-ROM**

Das Spiel des Monats

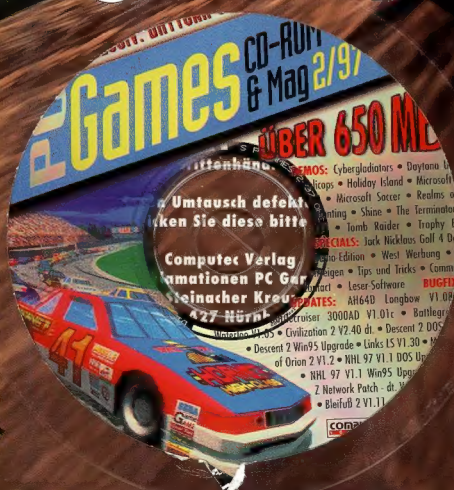
Diablo

Blizzards phantastischer Mix
aus Action- und Rollenspiel



Konkurrenz für Bleifuß 2

Sega Rally



HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

DOWN IN THE DUMPS

Spielbare Demo des abge-
drehten Cartoon-Adventures

DAYTONA USA

Die erste Strecke voll spielbar

27 AKTUELLE DEMOS

z. B.: Realms of the
Haunting, Tomb Raider,
Have a NICE Day, KKND

Computer
CD-Qualität:
sogar gut
TESTSIEGER

486 • MAUS • CD-ROM • SOUNDKARTE

Tips und Tricks: Grand Prix 2, Die Siedler 2: Mission-CD,
Larry 7, Jagged Alliance: Deadly Games, Toonstruck




Im Heft: Anleitungen zu allen Demos

WENN DU HIER FÜR ORDNUNG



Sirenen heulen, Panik macht sich breit. In Deiner Stadt tobt das Inferno. Kriminelle proben den Aufstand, Wolkenkratzer brennen, Straßen liegen in Schutt und Asche – das Chaos droht die Stadt zu verschlingen. Die Simbewohner brauchen Hilfe –





**SORGEN WILLST,
HILFT NUR DER KNÜPPEL.**

DER STEUERKNÜPPEL.

Deine Hilfe. Denn nur Du, am Steuerknüppel Deines hochentwickelten SimCopters, kannst die örtlichen Hilfskräfte unterstützen und die Stadt vor dem Untergang bewahren. Also fu's.

SIM COPTER

SimCopter is a trademark and SimCity, SimCity 2000 and Maxis are registered trademarks of Maxis, Inc. All other trademarks or registered trademarks are the properties of their respective owners.

Dragon Lore II

Der Drachenkrieger

Der erste Teil war nur der Anfang!
Jetzt gehts erst richtig los!

- 
- ÜBER 80 STUNDEN GAMEPLAY
 - VON DEN ENTWICKLERN VON DRAGON LORE I, DUNE UND LOST EDEN
 - SPEKTAKULÄRE 3D-ANIMATIONEN UND -GRAFIKEN
 - 10 TURNIER- UND 20 KAMPFSEQUENZEN IN ECHTZEIT
 - ÜBER 60 DREIDIMENSIONAL DARGESTELLTE PERSONEN
 - 40 SPRECHER SORGEN FÜR REALISTISCHE DIALOGE
 - STIMMUNGSVOLLER SOUNDTRACK UND REALISTISCHE SOUNDEFFEKTE
- 3 PC CD-ROMS

Händleranfragen bitte an die
Leisuresoft GmbH unter Tel.: 02383 / 690
Cryo Website: <http://www.cryo-interactive.fr>

© Copyright Cryo Interactive Entertainment Alle Rechte vorbehalten.



WHAT'S

Wenn das kein zünftiger Auftakt für das Spielejahr 1997 ist: Nach der Geburtstags-Ausgabe 10/96 funkteln nun bereits zum wiederholten Male zwei CD-ROMs auf dem PC Games-Cover, prall gefüllt mit sagenhaften Spiele-Demos, darunter einige exklusive Kostbarkeiten wie *Down in the Dumps* oder *Daytona USA*. Wie kommt's? Gerade um die Vorweihnachtszeit herum sind wir bei unseren Recherchen auf gigabyteweise Material vom Feinsten gestoßen, das nur darauf wartet, von Ihnen ausprobiert zu werden. Die *Tomb Raider*- und *Realms of the Haunting*-Gewölbe werden Sie dabei ebenso „live“ zu sehen bekommen wie das Strandleben auf *Holiday Island* und die ulkigen Zeichentrick-Kumpels von Christopher „Toonstruck“ Lloyd.

In der aktuellen Folge unserer Reihe „Hinter den Kulissen von PC Games“ greifen wir diesmal einige Anfragen besorgter Leser auf, die sich über Theorie und Praxis der Ankündigungen auf den Vorschau-Seiten („Coming Up“) gewundert haben. In der Tat ist es nie ganz auszuschließen, daß ein geplanter Beitrag nicht wie vorgesehen im darauffolgenden Heft auftaucht. Mal ganz abgesehen davon, daß wir uns bei der *Coming Up*-Rubrik ganz auf die möglichst realistischen Vorhersagen der Hersteller verlassen müssen, sind die Gründe für verschobene Previews und Reviews komplexer als man annehmen möchte: wichtige Paketsendungen gehen beim Transport

über den Atlantik „verloren“, Testversionen wollen partout nicht funktionieren, verantwortungsvolle Programmierer entdecken in letzter Sekunde noch den einen oder anderen Bug, Konzepte werden komplett über den Haufen geworfen (Beispiel *Dungeon Keeper*) und und und. Gerne hätten wir Ihnen in dieser Ausgabe beispielsweise die Besprechung von *NBA Live 97* präsentiert, doch das finale Testmuster erreichte uns erst am allerletzten Produktionstag. Und in einem solchen Fall entscheiden wir uns dann doch lieber für einen Test in der nächsten Ausgabe - eine Simulation wie diese läßt sich nicht an einem Tag mit der gebotenen Sorgfalt testen. Lastminute-Aktionen wie seinerzeit bei *Z* sind aus Rücksichtnahme auf das Nervenkostüm der Kollegen in der Druckerei leider nicht jeden Monat durchführbar...

Und weil wir schon mal dabei sind: In unserem jugendlichen Leichtsinne haben wir in *PC Games* 1/97 ein neues Gruppenfoto für's Editorial angekündigt. Daß der bereits fest gebuchte Termin bei unserem Haus- und Hof-Fotografen um einige Wochen verschoben wurde, liegt an einer personellen Veränderung, die wir bei dieser Gelegenheit gleich berücksichtigen wollen - mehr zu diesem spannenden Thema im nächsten *What's Up*. Bis dahin wünschen wir Ihnen viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe und beim Probieren des CD-ROM-Doppelpacks.

Ihr PC Games-Team



INHALT

RUBRIKEN

Charts	122
Coming Soon!	128
Coming Up!	198
Impressum	126
Inserentenverzeichnis	126
News	10
Postscript	73
Referenzliste	124
Support	78
What's up?	5

PREVIEWS

Jedi Knight	40
-------------	----

SPECIAL

Dominion	34
Nachbericht C & C - Alarmstufe Rot	184
Special: Ocean mit neuen Spielen	28

REVIEWS

A10 Cuba	156
American Dream	144

Blam! Machinehead	152
Blue Ice	176
Caveland	168
Civilization 2 Mission-Disk	176
Diablo	44
Die Siedler 2 Mission-CD	54
Dragonheart	176
Dragon Lore 2	172
DSA 3 - Schatten über Riva	154
EF 2000 TACTCOM	178
Flottenmanöver	170
Grand Prix Manager 2	164
Harpoon Classic 97	178
Have a N.I.C.E. Day	138
Helicops	64
Hyperblade	136
Jet Fighter III	130
Mad TV 2	58
Metal Rage	132
Nascar Racing 2	174
NBA Full Court Press	162
Necromantics	178
Panzer Dragoon	62
Phantasmagoria 2	166
Power F1	148
Risiko	70



DIABLO

44

Man konnte schon fast nicht mehr an eine Fertigstellung in diesem Jahr glauben, doch Blizzard hat es schließlich doch noch geschafft: Diablo, ein Fantasy-Spiel, das sich keinem Genre eindeutig zuordnen läßt, ist fertiggestellt und kann unsere Erwartungen vollauf erfüllen. Ob auch eingefleischte Rollenspielfans, die Diablo eigentlich ansprechen sollte, mit diesem Spiel glücklich werden, lesen Sie ab Seite 44.

Secrets of the Luxor	178
Sega Rally	158
SimCity Network Edition	176
SimCopter	68
Street Racer	134
Terminator: Skynet	146
The Neverhood	150
Tunnel B1	72

TIPS & TRICKS

C&C 2 - Komplettlösung, Teil 1	762
Deadly Games - Spielstrategien	770
Die Siedler 2 Mission-CD - Lösung Teil 1	750
Fatal Racing	772
Grand Prix 2 - Fahrhilfen, Teil 5	746
Leisure Suit Larry 7 - Komplettlösung	758
Master of Orion 2	772
MegaRace 2	772
Missionforce Cyberstorm	772
Necrodome	772
Syndicate Wars	772
Terminator: SkyNet	772
Toonstruck - Komplettlösung, Teil 2	755

HARDWARE

Neue Soundkarten im Einsatz	188
Peripherie: Joypads	196



158 SEGA RALLY

Auf den Spielkonsolen von Sega gehört das Spiel schon seit langem zur Referenzklasse, nun endlich dürfen auch PC-Spieler in die Fußstapfen von Röhrl und Schwarz treten. Handelt es sich um eine Simulation oder überwiegt der Actionteil? Mehr dazu erfahren Sie auf Seite 158.



54 DIE SIEDLER 2 MISSION-CD

„Die Siedler 2“ ist kaum ein halbes Jahr alt, und schon erreicht Blue Byte die Spielergemeinde mit einer Szenario-CD. Der enthaltene Editor wird vermutlich bald für eine Flut von handgemachten Szenarien sorgen. Ob sich auf der CD-ROM nur Masse oder auch Klasse verbirgt, lesen Sie auf Seite 54.

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen“ CD-ROMs. Die CD-ROMs der PC Games Plus für DM 19,80 beinhalten die Vollversion von Dime City, Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROMs gepackt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Die Anleitungen finden Sie ab Seite 133.

Demos

Cybergliadators ■ Daytona USA
■ Helicopters ■ Holiday Island ■
■ Microsoft Golf 3.0 ■ Microsoft
Soccer ■ Realms of the Haunting*
■ Shine ■ The Terminator SkyNET
■ Tomb Raider ■ Trophy Bass 2

Specials

West Werbung ■ Kleinanzeigen ■
Tips und Tricks ■
Command&Contact ■
Leser-Software

Bonus-CD

Demos

AH-64D Longbow V1.08e ■
Battlecruiser 3000AD V1.01c ■
Battleground: Waterloo V1.05 ■
Civilization 2 V2.40 deutsch ■
Descent 2 DOS V1.2 ■ Descent 2
Win95 Upgrade ■ Links LS V1.30
■ Master of Orion 2 V1.2 ■ NHL
97 V1.1 DOS Upgrade ■ NHL 97
V1.1 Win95 Upgrade ■ Z Net
work Patch - deutsche Version ■
Bleifuß 2 V1.11

Amber: Journeys Beyond ■ Dead-
ly Tide ■ Destruction Derby 2 ■
Down in the Dumps ■ F-22 Light-
ning II ■ Have a N.I.C.E. Day ■
KKND ■ Lighthouse ■ NBA Full
Court Press ■ Perfect Assassin ■
Project Paradise ■ Skullcracker ■
Star Control 3 ■ Stargunner ■ The
Mystery of Plastic City ■ Toon-
struck



188 SOUNDKARTEN

Soundkarten sind im Elektronikmarkt bereits zum Taschengeldpreis zu erwerben. Um die Navigation in der unsüberschaubaren Flut von Klangerzeugern zu ermöglichen, haben wir die modernsten Vertreter dieser Hardwaregattung auf ihre Eignung für Spiele getestet.



Jetzt brandaktuell aus dem Orbit, speziell für Ihr Zuhause. Die neuen spacigen Home-Computermonitore Multiscan 100sx (15") und Multiscan 200sx (17") für den etwas kleineren Geldbeutel. Preisgünstige exorbitant gute Einsteiger-Modelle in extraterrestrischer Sony Qualität.

Mit der Trinitron-Röhre direkt vom Erfinder – für brillante, helle Bilder – scharf bis in die Ecken. Einer hohen Auflösung für den flimmerfreien Dauereinsatz. Vielseitigste Voreinstellungen für problemlos schnellen Anschluß. Und Sicherheit durch Ergonomie-Gütesiegel.

Die UFOs sind hier. Jetzt in Ihrer Stadt. Gelandet sind sie bei allen ComTech, ESCOM 2001, MediaMarkt und Saturn-Filialen.

Dort lautet ab sofort die Gleichung:

$[100 \text{ SX} \pm 200 \text{ SX}] = \text{Trinitron} =$
Welcome On Earth

Infoline: 02 21-5 97 73-76
Mo-Fr, 14.00-17.00 Uhr

Mailbox: 02 21-5 97 73-85
Fax: 02 21-5 97 73-50

It's a Sony

SONY



$[100^{\text{sx}} \pm 200^{\text{sx}}]^{\infty} \text{Trinitron} = \text{Welcome On Earth}$



Sony Computer • Peripherals • Components Europe

A Division of Sony Deutschland GmbH

Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln

www.sony-cp.com

Gerüchte & News aus Amerika

Markus Krichel
wundert sich über
deutsche Politiker



Man mag über die Vereinigten Staaten denken, was man will - eines steht fest: das technologiefreundlichere Land sind sie auf jeden Fall. Wie ich in Chats und Telefongesprächen mit deutschen Computerspielern immer wieder hören muß, sind die Zustände im Bereich der Telekommunikation schon fast verheerend. Lassen Sie mich kurz schildern, wie es in meiner Wahlheimat funktioniert. Es gibt verschiedene Telefongesellschaften, die im harten Konkurrenzkampf zueinander stehen. Für den Kunden hat das nur Vorteile. Der wichtigste ist, daß die Gebühren so niedrig sind, daß selbst für Ferngespräche nur Cent- par- don, Pfennigbeträge anfallen - Ortsgespräche sind bei einigen Anbietern sogar kostenlos. Wer gut verhandelt, kann sich unter Umständen einen Spezialvertrag sichern, der dem Kunden einen komplett kostenfreien Tag einräumt. Für Computereffreakts ist das verständlicherweise ein echtes Mekka, da inzwischen fast jeder Haushalt über einen preisgünstigen Internet-Zugang verfügt. Zurück nach Deutschland: Ein Konzern wie die Telekom kann mit ihrem Quasi-Monopol genau die Gebühren ansetzen, die ihr gerade ins Konzept passen. Wie mir zu Ohren gekommen ist, denken deutsche Politiker inzwischen daran, eine Art Online-Steuer einzuführen, die das Versenden von Daten aller Art noch teurer macht als das klassische „Voicen“. Eigentlich schade, denn Deutschland verfügt jetzt schon über das weltweit am besten ausgebaute Telefonnetz. Einen Lichtblick gibt es immerhin. Die Monopolstellung der Telekom wird in absehbarer Zeit fallen. Dann werden auch deutsche Online-Gamer- und Internet-Surfer feststellen, was echter Service und faire Preise sind. Bis auf die Aktionäre des Beamtenkonzerns werden dann alle gut lachen haben.

X-Car

Bethesda Softworks zu neuen Ufern

Mit X-Car begibt sich Bethesda Softworks auf bislang unerforschtes Terrain. Die kleine Softwarefirma aus Maryland, USA richtet ihre Entwicklungskapazitäten nach der Fertigstellung von Daggerfall und Terminator SkyNET nun ganz auf eine Rennsimulation aus, die trotz der verwendeten Phantasiefahrzeuge nicht als Action-Rennspiel eingeordnet werden soll. Auf Rundkursen und Formel 1-Rennstrecken gilt es, die Telemetriedaten seiner Boxencrew so auszuwerten, daß der intelligente Computergegner auf die hinteren Plätze verwiesen wird. Ob die bei langsamen 3D-Actionspielen verwendete X(n)gine auch für das schnelle X-Car geeignet ist, wird sich im zweiten Quartal 1997 herausstellen.



Trotz der vielen in sich verschlungenen 3D-Objekte am Fahrbahndrand soll X-Car eine atemberaubend schnelle Rennsimulation werden.

SimCopter

Diskriminierende Szene im neuen Maxis-Spiel

Ein übler Scherz kam einem Maxis-Programmierer dieser Tage teuer zu stehen. Nachdem 50.000 Exemplare der Flugsimulation SimCopter ausgeliefert waren, bemerkte der Hersteller eine nicht autorisierte Routine im Programmcode: Anstatt, wie üblich, eine Blaskapelle anzuzeigen, nachdem der Spieler eine Reihe von Missionen innerhalb einer Stadt absolviert hat, wird im zehnten und letzten Level eine Gruppe von angeblich homosexuellen Männern in Badehosen präsentiert. Diese Lächerlichmachung kostete dem Programmierer, dessen Name hier aus verständlichen Gründen nicht genannt wird, seinen Job. Die Firma Maxis bietet bereits einen Patch für dieses „Problem“ an, das allerdings nur die US-Version dieses Spiels betrifft.



In der amerikanischen Version von SimCopter ist dem Hersteller Maxis ein peinliches Malheur unterlaufen.



Auf diesem sehr frühen Screenshot ist von der realistischen Kampfhandlung, die Golgotha bieten wird, leider noch nicht viel zu erahnen. Im Sommer 1997 wissen wir mehr.



Mantra spielt nur zu einem kleinen Teil innerhalb von düsteren Dungeons. Eine echte Interaktion mit NPCs wird vermutlich nicht möglich sein.

CrackDotCom

Nachschub vom Newcomer

CrackDotCom, mit dem Actionspiel Abuse einer der Newcomer des Jahres, legt sich für die Zukunft mächtig ins Zeug. Nachdem mit der gelungenen Plattform-Konvertierung des von EA vertriebenen Abuse Ruhe in die Entwicklungsabteilung eingebracht ist, widmet man sich dem Action-/Strategiespiel Golgotha. In dieser Schlachtensimulation wird man seine Kampfpanzer durch eine dreidimensionale Welt fahren, wobei sich der Spieler dank einer äußerst einfachen Benutzeroberfläche ganz der Einsatzplanung und der gleichzeitig stattfindenden Kampfaktion widmen soll. Für das vermutlich im Sommer 1997 erscheinende Spiel hat CrackDotCom noch keinen Vertriebspartner gefunden, Electronic Arts ist jedoch wahrscheinlichster Kandidat. Auch für Mantra wurde noch kein Publisher gefunden, das sehr actionlastige Rollenspiel dürfte jedoch keinerlei Probleme haben, den Weg in die Läden zu finden. Zusammen mit Mountain King Studios, Scott Host (Programmierer von Raptor und Galactix) und Dave Taylor (Produzent von id-Softwares Actionshootern) wird ein Spiel entwickelt, das dem Kämpfer die Action von Diablo bietet, gleichzeitig aber auch den Rollenspielern mit einer ausgeklügelten Story und abwechslungsreichen Landschaften faszinieren soll.

MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Action-Sportspiele Jump & Runs

Oliver Menno
schreibt über
Spiele 1997



Am Anfang eines Jahres stellt sich immer wieder die gleiche Frage: welche Steigerungen sind in den nächsten zwölf Monaten im Bereich Actionspiele noch möglich? Werden die Spiele von morgen über noch bessere Grafik verfügen? Eine Antwort auf diese Frage gibt sich relativ leicht, denn bislang konnte nach jedes Jahr irgendeine Spielerschmiede eine neue, faszinierende Engine oder Technik aus dem Ärmel zaubern. Vor allem bei der immer noch wahnsinnig schnell fortschreitenden Technologie können wir sicher sein, auch in Zukunft bahnbrechende Spielumgebungen zu sehen. Man nehme nur das Thema **Grafikkarten mit Beschleunigerchip**. In den vergangenen Monaten hat sich zwar eine Menge getan, ein fester Standard konnte sich bislang allerdings nicht durchsetzen. Das bedeutet gleichzeitig, daß nur die wenigsten Spiele die Vorteile einer solchen Karte auch ausnützen. Wenn sich 1997 endlich ein **allgemeingültiger Standard** durchsetzen würde oder wenigstens die verbreitetsten Chipsätze von allen Spielen unterstützt würden, könnten wir uns auf völlig neue Grafik-Welten gefaßt machen. Vor allem das Scrolling, ein leidiges Problem des PCs, könnte dann stark verbessert werden, so daß der PC in puncto Technik **keinem Konsolensystem mehr nachsteht**. Über bessere Grafik brauchen wir uns wahrscheinlich keine Sorgen machen, vielmehr sollte das Gameplay in den Vordergrund rücken. Dabei muß das Rad nicht neu erfunden werden, allerdings würde zum Beispiel im Bereich 3D-Actionspiele ein wenig frischer Wind nicht schaden. Die meisten Spiele in diesem Genre sind immer noch viel zu limitiert und geben dem Spieler - trotz flüssiger Engines - nur wenige Möglichkeiten, die vorliegende 3D-Welt auf eigene Faust zu erforschen. Das Schema hat sich in den letzten Jahren nämlich kaum verändert: ein Monster hier, ein Schalter da, ein Monster dort - das macht zwar trotzdem unglaublich viel Spaß, **wirklich innovativ** ist es allerdings nicht.

NHL Hockey 97

Patch für Cyrix-Prozessoren

Nach langem Warten ist nun endlich ein Patch für NHL Hockey 97 erhältlich. Mit diesem Bugfix kann das Spiel nun auch auf **Cyrix-Prozessoren** lauffähig gemacht werden, außerdem wurden ein paar **kleine Schönheitsfehler** (z. B. daß der Torwart den Puck manchmal zu lange hält) beseitigt.



Jetzt auch auf Cyrix-Prozessoren lauffähig: NHL Hockey 97 von Electronic Arts.



Michael Jordans Animation wurde aus Fotos zusammengesetzt, die Toons entstammen der Feder der Zeichner.

seinen **zweidimensionalen Sportkameraden** heiße Gefechte auf dem Basketballfeld. Im sehr **action-orientierten** Sportspiel sorgen eingebaute **Geschicklichkeitsspielen** für Abwechslung; ob das Spiel auch langfristig fesseln kann wie etwa ein NBA Live, wird sich in wenigen Monaten zeigen.

Space Jam

M. Jordan und B. Bunny auf dem Court

Space Jam, in den USA bereits ein **erfolgreicher Kinofilm**, versetzt Basketball-Megastar **Michael „Air“ Jordan** in die Welt der **Warner-Toons** Elmar Fudd, Bugs Bunny und Sylvester. Als einzige Figur der realen Welt zeigt er den Toons, wie Basketball gespielt wird.

Acclaims Spiel zum Film zeigt jedoch, daß die Basketballbegeisterung längst auch in der gezeichneten Welt um sich gegriffen hat, und so liefert sich der Spieler mit

Queste

3D-Action made in Germany



Qualität aus deutschen Länden. Queste von der Frankfurter op-Group könnte bald von sich reden machen.

Skaphander hieß das vielbeachtete Debüt, mit dem sich die **op-Group aus Frankfurt** als Hersteller spannungsgeladener 3D-Actionspiele etabliert hat. In Zusammenarbeit mit Software 2000 entsteht derzeit ein aufwendiges Projekt, das sich nicht nur durch eine **ausgefeilte Hintergrundsstory**, sondern auch durch die verwendete State-of-the-Art-Grafik-Engine (640 x 480 Bildpunkte) und gerenderte Gegner auszeichnet. Neben reichlich Action kommt auch der Adventure-Aspekt nicht zu kurz: mysteriöse Mechanismen ermöglichen beispielsweise den Zugang zu Geheimräumen, die in den insgesamt **vier gigantischen Levels** versteckt sind. Noch im ersten Quartal dieses Jahres sollen die Arbeiten an Queste abgeschlossen sein.

Telegramm

Fulminante **Kampfhubschrauber-3D-Action** aus Mülheim/Ruhr: **Extreme Assault** wird das nächste Produkt aus dem Hause Blue Byte heißen, dessen noch namenloser Prototyp erstmals auf der CeBIT Home 1996 einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt worden war. Nach monatelangen Brainstormings hat sich das Team auf diesen Titel geeinigt und strebt nun einen Veröffentlichungstermin im **2. Quartal 1997** an. Angesichts der aufgekommenen Diskussion um die Gewaltdarstellung im 3D-Actionshooter **Die Hard Trilogy** (basierend auf den gleichnamigen Kino-Kassenschlagern) von **Fox Interactive** hat sich Electronic Arts als zuständiger deutscher Publisher dazu entschlossen, die Saturn- und PC-Versionen hierzulande nicht zu veröffentlichen - trotz eines „Ab 18“-Ratings der USK. +++ Der Nachfolger zu WWF Wrestlingmania nennt sich **WWF In your House** und wird bereits Ende Januar in die Läden kommen. Mit zehn Wrestling-Superstars, einer unheimlichen Vielfalt an **Special Moves**, 11 verschiedenen Schauplätzen und **Full Motion Video-Animationen** will Arcade-Spezialist Acclaim erneut die Fans begeistern.

SCHLEICHFAHRT

„Ein Meisterstück – SVGA, Hi-Colour und schnelle 3D-Engine bringen dem spannenden Tiefsee-Spektakel die richtige Atmosphäre.“

PC ACTION 11/96

„Kurzum: Story, Bedienbarkeit und Präsentation, hier ist schlichtweg alles vom Feinsten!“

PC JOKER 11/96

„Wenn Sie Wert auf anspruchsvolle 3D-Action legen, kommen Sie an Blue Byte's Tiefseespektakel nicht vorbei.“

PC PLAYER 12/96

„... ein High Speed Abenteuer der Extraklasse.“

PC SPIEL 12/96

„Schleichfahrt bietet eine gelungene Symbiose aus packender Story, gutem Gameplay, atmosphärisch dichten Grafiken und tollem Sound.“

Entertainment WEEKLY 15/96

„Die 3D-Engine stiehlt manchem Welttraum-Gebälde die Schau.“

PC XTREME 12/96

SCHLEICHFAHRT spielt unter Wasser, hat eine Hintergrund-story von fast epischen Ausmaßen und wartet mit einer der modernsten 3D-Engines unserer Zeit auf.“

PC GAMES 12/96



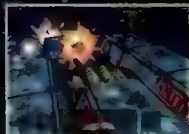
Besuchen Sie 60 weltweit verstreute Stationen und führen Sie über 60 abwechslungsreiche Missionen aus!



Lernen Sie über 100 Gesprächspartner kennen und sammeln Sie wichtige Informationen!



Bewaffnen Sie 4 verschiedene Boote und wählen Sie aus 30 verschiedenen Waffensystemen aus!



Beweisen Sie Ihre kämpferische Stärke und stellen Sie sich unzähligen Gefechten!



Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film

Thomas Borovskis
prodigiert den
Abschied von klassi-
schen Spielgenres



Ich höre die Spötter jetzt schon schreien: „Wie kann dieser frache Kerl Diablo nur als Rollenspiel bezeichnen!“. Dieselben Leute, die sich über den hohen Action-Anteil in Ultima 8 beschwert haben, werden Blizzards neuestem Produkt ebenfalls nur wenig abgewinnen können. Tatsächlich fällt die Genre-Einteilung für Diablo auch mir ziemlich schwer. Ist es nun ein Rollenspiel mit hohem Action-Anteil oder ein Action-Spiel mit starken RPG-Einflüssen? Wie man die Spielpackung auch dreht und wendet – es führt zu keinem klaren Ergebnis. Wenn man die letzten Monate Revue passieren läßt, so fällt einem auf, daß solche „Genre-Ausrutscher“ in jüngster Zeit verstärkt auftreten. Denken Sie nur einmal an Command & Conquer: bevor Westwood diesen Riesenhit landete, kannten nur WarCraft 1- und Dune 2-Spieler das Genre „Echtzeit-Strategie“. Inzwischen hat sich dieses Spielprinzip zu einem der beliebtesten überhaupt gemauert. Und C&C ist keineswegs ein Einzelfall. Den Leuten von Blizzard muß Respekt dafür gezollt werden, daß sie die Idee des Action-RPGs aufgriffen und als erste in ein technisch brillantes Spiel packten. Sollte es tatsächlich noch Spieler geben, für die „Hit-Points“ und „Dexterity“ Fremdwörter sind, so werden diese durch Diablo vielleicht auf das Genre aufmerksam gemacht. Eventuell findet Blizzards Konzept ja weitere Nachahmer. Dann wird das Genre RPG-Action schon bald in aller Munde sein. Wie wäre es zum Beispiel mal mit einem 3D-Actionspiel, das sich eines ähnlich guten Charaktersystems bedient? Alte Spielkonzepte aufweichen heißt das Gebot der Stunde, Programme nicht immer komplizierter werden lassen, sondern einem breiten Publikum zugänglich machen. Selbst wenn das nur über den Faktor „Action“ funktioniert – mir soll's recht sein.

Alive - Behind the Moon

Science Fiction aus Deutschland

Wir schreiben das Jahr 2037. Ein unbekanntes, kosmisches Element verändert plötzlich die Mondatmosphäre und in einer überbevölkerten und verarmten Welt breitet sich Panik und Terror aus. Wer hätte geglaubt, daß sich James Butterfield, ehemaliger Astronaut und trunksüchtiger Taugenichts, gefeuert wegen Disziplinosigkeit, plötzlich an Bord einer X-49 der US-Luftwaffe befindet? Alive - Behind the Moon ist ein deutsches Grafik-Adventure, in dem der Spieler die Rolle eines Haudegens übernimmt, der die Welt vor dem Untergang retten muß. Der Nova Media Verlag aus Iserlohn verspricht für sein jüngstes Produkt zahlreiche spannende Abenteuer und eine ungewöhnliche Storyline mit vielen überraschenden Wendungen. Sobald eine reviewfähige Version vorhanden ist, erfahren Sie mehr darüber.



Mit Alive - Behind the Moon versucht Nova Media, der internationalen Konkurrenz ein Schnippen zu schlagen.

Die Stadt der verlorenen Kinder

Märchen für Erwachsene

Der rührige Film, mit dem 1995 die Cannes-Festspiele eröffnet wurden, dient Spielehersteller Psychognos als Grundlage für ein gleichnamiges Computerspiel. In



Das Spiel zum Kinoerfolg „Die Stadt der verlorenen Kinder“ wird über Alone-in-the-Dark-ähnliche Grafik und Steuerung verfügen.

„Die Stadt der verlorenen Kinder“ übernimmt der Spieler die Rolle eines 10-jährigen Waisenmädchens, deren Bruder von einem verrückten Wissenschaftler entführt wurde. Da der Bösewicht selbst nicht träumen kann, plant er, einigen Kindern mit Hilfe grausiger Apparaturen ihre Träume zu entreißen. In einer vorgereinigten 3D-Umgebung mit über 150 Schauplätzen macht man sich auf die Suche nach dem vermißten Bruder. Daß er dabei auf die verrücktesten Zeitgenossen trifft, versteht sich von selbst – denn das Adventure wurde unter der Mithilfe des Drehbuchautors Marc Caro (bekanntestes Werk: „Delicatessen“) entwickelt. Das Spiel zum Kinofilm soll bereits ab Januar in den Läden stehen.

Im Netzwerk gefangen

Kostenloses Adventure mit echter „Message“

Mit den Taten auf die Glatzen hauen? So einfach, wie es Udo Lindenberg gerne hätte, funktioniert der Umgang mit Radikalismus in einem Rechtsstaat nun doch nicht. Eine bedeutend vernünftiger Lösung ist das Fairständnis-Kampagne des Bundesinnenministeriums. Was uns besonders erstaunt, ist, daß die hohen Herren schon frühzeitig verstanden haben, wie man Jugendliche am besten auf derartige Probleme aufmerksam macht. Das Freeware-Adventure „Dunkle Schatten“ war da ein erster Schritt in die richtige Richtung. Auf die große Resonanz hin wurde jetzt ein zweiter Teil fertiggestellt, der thematisch direkt an den Vorgänger anschließt. In „Im Netzwerk gefangen“ steuert der Spieler den Jugendlichen Karsten durch zahlreiche spannende Abenteuer. Wie der Titel bereits andeutet, geht es um den Mißbrauch des Internet durch rechtsradikale Gruppierungen. Das Grafik-Adventure kann kostenlos unter folgender Adresse angefordert werden: BMI, Graurheinstraße Str. 198, 53117 Bonn, Stichwort „Fairständnis“.



Im World Wide Web findet Karsten nicht nur die Homepages seiner Freunde, sondern auch Nazi-Parolen.

KANN DAS GUTE...

OHNE DAS BÖSE EXISTIEREN?

In *Realms of the Haunting* übernehmen Sie die Rolle des jungen Adam Randall. Durch den plötzlichen Tod seines Vaters verschlägt es Adam in das entlegene Dorf Helston, wo die Dinge nicht so sind, wie es auf den ersten Blick scheint. Durch den Inhalt eines seltsamen Paketes, das er von seinem Vater geerbt hat, wird Adam in eine verworrene Geschichte aus Zeit und Raum geworfen. Mehr als 120 Minuten Videosequenzen und 3D-Gameplay mit Hunderten von Schauplätzen, Dämonen, schwarzer Magie, Terror und Wahnsinn erwarten Sie in diesem geheimnisvollen Adventure!

Realms of the Haunting

PC CD-ROM

PC GAMES - 87%

PC ACTION - 86%

PC TOTAL 87%



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELPASS AG, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELPASS Großhandels GmbH, Tel. 055 23/5 65 10, Fax. 055 23/6 47 94

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner
vermittelt Engagement
von offizieller Seite

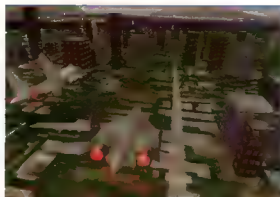


Der Anfangsplan, den die Designer bei Millennium Interactive und Cyberlife besaßen, scheint langsam aufgebraucht zu sein. Die Versprechungen, einen lebhaften Norm-Austausch, eine Norm-Tagesstätte etc. aufzubauen, haben sich bislang als heiße Luft erwiesen. Seit vielen Wochen finden sich auf der Creatures-Homepage <http://www.cyberlife.co.uk> vier einsame Norms, die von neugierigen Creatures-Besitzern vermutlich schon zu Eltern unzähliger Kinder gemacht worden sind. Immerhin wurde am 12. Dezember der versprochene Weihnachtsnorm zur Verfügung gestellt, von der Begeisterung, die Creatures bei den Spielern auslöste, ist bei den Herstellern jedoch nicht viel zu spüren. Folgerichtig haben sich Spieler der Sache angenommen und im Internet ihre Züchterfahrungen und Norms zur Verfügung gestellt. Eine gut gemachte Page, auf der sich vor allem deutschsprachige Norms zum Download finden, stammt von Rolf: <http://members.aol.com/Intersurf5/index.htm>. Auch Florian Siemens zeigt den Jungs und Mädels von Cyberlife, wie ein Norm-Exchange gemacht wird. Seine Page mit sehr ausführlichen Beschreibungen der Norms und einigen Erziehungstips findet sich unter <http://www.yi.com/home/SiemensFlorian/>. Sehr viele wertvolle Informationen rund um alle Creatures-Themen stammen von Holger Nießen. Sein gesammeltes Wissen hat er unter <http://members.aol.com/nhiessen/> zur Verfügung gestellt. Der Züchtung einer Kreuzung von Norms und Grendels hat sich Petra (nicht Maueröder) verschrieben: unter http://www.isys.net/~petra.henne/pfi_creatures.htm sind ihre Erfolge zu bewundern. Hier zeigt sich mal wieder, daß sich nur bei Privatanwendern Engagement zeigt, das sich nicht kommerziell verwerten läßt.

Jetfighter III

Mission of the Week

Als ob die knapp 100 mitgelieferten Missionen der Flugsimulation Jetfighter III von Mission Studios nicht genug wären, bietet das Softwarehaus auf seiner Internet-Homepage <http://www.missionstudios.com> jede Woche eine neue Mission an. Die Ideen dazu stammen nicht von den Spiele-Designern selbst, sondern basieren auf Vorschlägen derjenigen Spieler, die sich mit einer E-Mail an das Entwicklungsteam wenden. Das auf sechs Monate angelegte Projekt dient daher als Maßfühler, welche Missionstypen besonderen Anklang bei der Spielergemeinschaft finden.

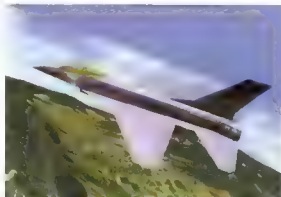


Mindestens sechs Monate lang wird Mission Studios für Nachschub an Missionen zu der neuen F-22N Lightning II-Simulation Jetfighter III sorgen.

Falcon 4.0

Hardcore-Simulation

Einer der großen und bekannten Namen im Genre der Flugsimulationen ist sicherlich Falcon. Während die ersten Versionen noch mit der PC-Hardware zu kämpfen hatten, konnte bereits Falcon 3.0 mit einem bis heute unerreichten Realismus im Bereich der Flugphysik und Flugzeugsteuerung aufwarten. Nach etlichen Jahren des Fiebers können die zahlreichen Fans dieser militärischen Flugsimulation nun endlich aufatmen: Voraussichtlich im 2. Quartal 1997 wird Micro-



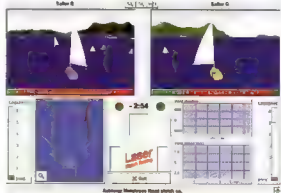
Die zeitgemäße Grafik-Engine vermittelt dem Spieler ein noch echteres Fluggefühl als es die ohnehin überzeugenden Vorgänger konnten.

Prose den Nachfolger präsentieren können. Die simulierte F-16C wird mit noch genauerer Flugphysik beeindrucken können, durch zahlreiche Optionen werden aber auch Gelegenheitspiloten den Vogel steuern können. Der Plot findet in Korea statt, wo ein in Echtzeit berechneter Krieg ständig neue, vom PC generierte Missionen für den Spieler bereithält. Netzwerkmodus, Unterstützung von 3D-Karten und plastische Instrumente sind für Falcon 4.0 eine Selbstverständlichkeit, außerdem wird ein zweiter Monitor unterstützt.

Laser Match Racing

...und Cup Sailing Simulator

Bereits seit Jahren ist der Delius Klasing Verlag der einzige Publisher, der sich mit Segelboot-Simulationen auf den Softwaremarkt traut. Durch die Simulation sämtlicher relevanten Parameter eignet sich die Software sogar für den Einsatz in Segelschulen, grafisch kann der Sail Simulator und das daraus abgeleitete Laser Match Racing jedoch nicht überzeugen. Das fehlende Handbuch macht darüber hinaus Segelanfängern den Einstieg unnötig schwer, die Hilfedatei kann eine gedruckte Anleitung nicht ersetzen. Ebenfalls vom Delius Klasing Verlag stammt der Cup Sailing Simulator. Dieses Lizenzprodukt von Grant McCardell ist die offizielle Simulation des America Cup, die mit ähnlich komplexer Bedienung, dafür aber mit einem ordentlichen Handbuch aufwarten kann.



Ohne Regelbuch kaum spielbar: das Match Race verwirrt unbedarfte Segler mit zahlreichen undurchsichtigen Regeln und unsichtbaren Strecken.

ENTDECKEN SIE DIE GEHEIMNISSE,
DIE UNSEREN SINNEN VERBORGEN SIND.

AMBER

Reisen ins Jenseits

Reisen Sie in unbekannte Welten jenseits des Lebens und entdecken Sie in übernatürlichen Sphären das Dasein von Geistern und Spuk. Entdecken Sie die Geschichten, die sich im vergangenen Leben der Geister zugetragen und lösen Sie die Geheimnisse, die damit verbunden sind. Erfahren Sie mehr über die Tragödie einer alleingelassenen Frau, die Obsessionen eines Verrückten oder die verspielte Unschuld eines Kindes. AMBER – Reisen ins Jenseits ist einzigartig in seinem Detailreichtum und der gelungenen Umsetzung einer komplexen Story in einem Adventure, das den Spieler fesselt und ständig in Atem hält. AMBER führt Sie in eine Welt, die der gleich ist, die Sie kennen, und doch völlig anders ist. Gänsehaut und kalte Schauer, die dem Spieler über den Rücken laufen, sind genauso Teil der einmaligen Atmosphäre dieses Spiels wie die Faszination über die perfekte Umsetzung. Durch eine Kombination von photorealistischen Bildern, lebensechten Hintergrundgeräuschen, einem phantastischen digitalen Soundtrack, unzähligen Einzelanimationen und durchdacht entwickelten Charakteren wird AMBER – Reisen ins Jenseits Sie fesseln.

Der Tod ist nicht das Ende

Systemvoraussetzungen:

Mindestanforderungen: Windows 95, IBM oder 100% kompatibel, 486DX2/66, 8 MB freies RAM, 16-bit Video Karte, 25 MB frei auf der Festplatte, Druckwerk-Schnitt, CD-ROM Laufwerk.

Empfehlung für höchstes Spielvergnügen:
Hoch CD-ROM Laufwerk, abgedunkelter Raum, Gewitter oder Vollmond.



NBG EDV
Handels- & Verlags-AG
Brunnfeld 2 – 4
93133 Burglangeneid
Telefon 09471/7017-0
Telefax 09471/7017-99
Internet: www.nbg-online.de

WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder
blickt zurück und
nach vorne



Das war also der Spiele-Jahrgang 1996. Eine durchaus ergiebige Saison für die Strategie-/Wirtschafts-Klientel, wie ich meine, geprägt von Highlights wie **WarCraft 2**, **Die Siedler 2**, **Z** und **Alarmstufe Rot**. Und was sind die Trends für dieses Jahr? **Echtzeitstrategie** wird **DAS beherrschende Thema** bleiben, wenigstens da doch langsam alle Möglichkeiten ausgeschöpft sind, oder? Wir lassen uns aber gerne von den **Hoffnungsträgern C&C 3**, **StarCraft** und **Dominion** positiv überraschen. Die klassische deutsche Wirtschaftssimulation, wie wir sie bislang kannten, ist hingegen so tot wie ein Menü in derselben; Unspektakuläres im Stil von **American Dream**, **Der Planer 2** oder **Der Produzent** wird zugunsten von adrett aufgemachter **Strategie light** (Die Siedler 2, Theme Hospital) in der Versenkung verschwinden. **Holiday Island** von Sunflowers war einer von mehreren verheißungsvollen Vorstößen deutscher Publisher, dem sicherlich viele weitere folgen werden. Allenfalls die „sportlichen“ Business-Programme (Hattrick! Wins, Anstoß 2) werden ob der populären Thematik auch künftig ihre Abnehmer finden. Zu den **Verlierern des Jahres** gehören ferner **Strategiespiele auf Hexagon- und Rundenbasis**, für die sich eine konstant schrumpfende Zahl von Anhängern erwidert. **Jagged Alliance: Deadly Games** (Sir-Tech), **M.A.X.** (Interplay) oder **Master of Orion 2** (MicroProse) fallen - ungeachtet der hohen Qualität - fast schon in die Rubrik „Liebhaber-Stücke“. Meine persönlichen Favoriten für 1997: Neben den oben erwähnten Echtzeit-Titeln vor allem **Dungeon Keeper** (nicht vor April 97) und **SimCity 3000** (Ende 1997).

Fallen Haven

Intergalaktische Asylpolitik

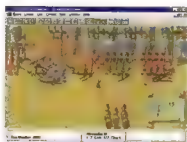
Things can only get better: Nach dem eher enttäuschenden **Destiny** stellt Interactive Magic mit **Fallen Haven** ein verheißungsvolles **Weltraumkolonisierungs-Strategiespiel** im **Ascendancy-Stil** vor. Das Einrichten von Filialen, die Erforschung neuer Technologien und der Ausbau des Militärs sind dabei ihre vorrangigsten Aufgaben als Befehlshaber eines wahlweise menschlichen oder außerirdischen Volkes, das sich nach der Flucht von der Erde auf einem idyllischen Planeten niedergelassen hat. Mit seinen **gerenderten SVGA-Grafiken**, der **einsteigerfreundlichen Präsentation** und den weitreichenden **Multiplayer-Optionen** konkurriert **Fallen Haven** (voraussichtlicher Release: März 97) in erster Linie mit **Neuerscheinungen** wie **Fragile Alliance**, **Deadlock** oder **Master of Orion 2**.



Alexander der Große

Großkampftag bei Interactive Magic

Eine der historisch schillerndsten Persönlichkeiten der Antike steht im Mittelpunkt des im Frühjahr erscheinenden **Win 95-Strategiespiels**. In der Rolle des berühmten Feldherren führt man seine Armeen in insgesamt zehn Schlachten, u. a. gegen Griechen und Perser. Nur wer **verfeindete Könige ausschaltet**, steigt vom Status des mazedonischen Prinzen auf und darf sich schließlich „**Alexander der Große**“ nennen.



So unterhaltsam kann Geschichte sein: in der Schlacht trifft man auf authentische Einheiten.

Großen Wert haben die Designer vor allem auf eine **authentische Aufbereitung** der anspruchsvollen Thematik gelegt; daher bekommen Sie es z. B. mit **Kampfelefanten** zu tun oder erproben den Einsatz einer massiven **Phalanx**. **Hardcore-Strategen** mit **Multiplayer-Ambitionen** freuen sich schon jetzt auf **Modem-, Netzwerk- und Internet-Gefechte**.

Magic:

The Gathering - Battlemage

Fantasy-Strategie von Acclaim

Der Zusatz „**Battlemage**“ unterscheidet **Acclaims Fantasy-Spektakel Magic: The Gathering** vom gleichnamigen **MicroProse-Titel**. Der **Mix aus Strategie und Rollenspiel** basiert auf den auch hierzulande unheimlich populären **MTG-Tradingcards**; nicht nur **200 der prächtigsten Artworks**, sondern auch **200 verschiedene Kreaturen, Zaubersprüche und Artefakte** aus dem Original-Spiel wird der Kenner bei seinem Trip durch die **SVGA-Version** von **Crondar** wiederfinden. Damit auch Einsteiger eine faire Chance bekommen, werden **Kenntnisse der MTG-Welt nicht vorausgesetzt**. Falls der Terminplan eingehalten wird, soll das netzwerkfähige Programm (maximal vier Spieler) ab März dieses Jahres erhältlich sein.

Die BM 97-Ecke

Neues vom Bundesliga Manager 97: Seit Anfang Dezember verschenkt Software 2000 Disketten mit dem **V 1.20-Patch** an die registrierte Kundschaft; aus diesem Grund haben wir auf die Unterbringung dieses Bugfix auf der Cover-CD-ROM verzichtet und werden statt dessen auf der CD-ROM der Februar-Ausgabe (PC Games 3/97) den **Bugfix V 1.24** mitliefern. Diese Version beseitigt das bekannte **UEFA-/UI-Cup**-Problem und bietet **überarbeitete 3D-Torsszenen** nebst **korrigierter Sprachausgabe**. In diesem Zusammenhang kommen Sie auch in den Genuss **aktualisierter Daten der laufenden Saison** - und zwar **exklusiv bei PC Games!** Die Version 1.20 (auf den Sticker achten!) wird seit kurzem im Handel angeboten; insbesondere die gravierenden Systemabstürze sind zum Ausnahmefall mutiert und machen **nur noch bei speziellen Konfigurationen Probleme**. Auch viele logische Bugs treten nicht mehr auf, so daß der Fußballmanager nun gut spielbar geworden ist. In Anbetracht der angekündigten Patches spricht derzeit wenig gegen eine Anschaffung des **BM 97**.



Hält weitestgehend, was der Hersteller verspricht: Die Version 1.20 des BM 97.

PC Games im Abo

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert! Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.

Als Dankeschön: CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases



PC GAMES - das meistgekauft PC-Spielemagazin - im Abo:

■ Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen sowie Exklusivreportagen aus USA und tolle Specials.

■ Wir testen für Sie, welche Spiele Ihr Geld wert sind.

■ Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

■ Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.

■ Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk.

Einfach Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

☐ **JA, ich will das PCG-Abo mit CD-ROM.**

(DM 108,-/Jahr (= DM 9,-/Ausgabe), Ausland 132,-/Jahr)

☐ **JA, ich will das PCG PLUS-Abo mit CD-ROM.**

(DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe))

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

CD

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich erhalte das PCG-Abo mit CD-ROM oder das PCG PLUS-Abo mit CD-ROM frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Als Dankeschön erhalte ich den CD-Ständer + 12 Jewel Cases (Artikelnummer 1086). Die Prämie darf ich in jedem Falle behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Datum

1 Unterschrift

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum

2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

☐ Gegen Rechnung

☐ Bequem per Bankinzug

Konto-Nr.

BLZ

Multimedia & Online & Hardware

Herbert Aichinger
braucht auch einen
Intel Inside



„Und da es sich um eine vernetzte CD-ROM handelt,...“ Vernetzte CD? Ist da eine Netzwerkkarte drauf? Ein Internet-Provider? Muß ich ein Kabel anschließen? Oder quasselt die CD via Funk mit ihren CD-Kollegen? Die Intel-Werbung suggeriert dem unbedarften Anwender ein Bild der heilen PC-Welt. Einfach die CD in den Prozessor schieben, und schon laufen multimediale Präsentationen, Actionspiele und (dank der vernetzten CD) auch Internet-Anwendungen in atemberaubender Geschwindigkeit. Kein Wort von Treiberproblemen, kein DirectX, keine Inkompatibilitäten zwischen Hardwareteilen unterschiedlicher Hersteller. Kein Pentium-Fehler. Glücklicherweise gehen nur hardwaretechnisch bedarfte Menschen in den Computerladen und kaufen sich einen Pentium-Prozessor. Derjenige Laie aber, der im Vertrauen auf die bunten Werbebilder des Chipgiganten einen PC mit „Intel Inside“ kauft und ob der Anfangsprobleme ein langes Gesicht zieht, wendet sich an seinen Händler und wird vom meist schlecht geschulten Personal bestenfalls nicht beachtet. Ein mitteläugiges Grinsen war bei unseren Tests aber weitaus häufiger zu beobachten, und kein einziger der Verkäufer erklärte sich bereit, das Geheimnis um die vernetzte CD aufzuklären. Intel ist jedoch keineswegs die einzige Firma, die in der Werbung mehr verspricht als irgend jemand zu halten imstande ist. Nahezu jeder größere Hardwareladen preist seine Waren über die Maßen. Muß das denn sein?

Riesenparty für den Tiger

Zahnloses Raubtier

Janoschs Kultfiguren Tigerente, kleiner Bär und Kastenfrosch sind die Helden der CD-ROM „Riesenparty für den Tiger“. Das multimediale Bilderbuch erzählt eine Geschichte und gibt den Jüngsten Gelegenheit zum Durchsuchen der liebevoll gezeichneten Bilder. Zusätzlich befinden sich auf der CD zahlreiche kleinere Spiele, die teils die Geschicklichkeit, teils die Auffassungsgabe fordern. Der Schwierigkeitsgrad empfiehlt die Software an die Altersgruppe unter sechs Jahren, lediglich beim Drucken von Einladungskarten und ähnlichen Geburtstagsaccessoires sollte ein erfahrener Computerbenutzer zur Hilfe gezogen werden. Bei der multimedialen Präsentation ist von den Wortspielen der Bücher leider nichts mehr übriggeblieben, ältere Fans des Autors und Zeichners Janosch werden an der 79 Mark teuren CD-ROM daher wenig Freude haben.



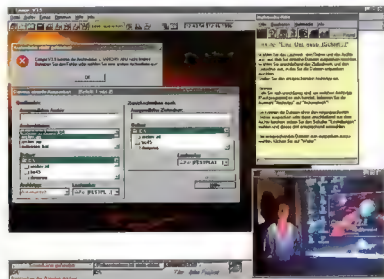
Bildergeschichte und Anleitung zur eigenen Geburtstagsparty für Kinder bis sechs Jahre: NAVIGO hat die Altersgruppe stark eingeschränkt.

Compri

3.5

Achtung Fehler

Bei Compri handelt es sich um eine Packershell für Windows 95, die durch den Einsatz mehrerer Fenster die Grenzen des Quasi-Standards WinZip sprengen möchte. Doch bereits die mehrstufige Installation, die eine leere Gruppe namens „Start“ erstellt und auf der Festplatte vorhandene Packprogramme nicht selbst einbindet, läßt Böses erahnen. In der Tat machen die exorbitanten Ladezeiten, die wirre Menüstruktur und vor allem der fehlende automatische Viewer ein Arbeiten fast unmöglich. Schlimmer sind noch die fehlerhafte Erkennung von Dateien mit der Endung .ZIP und nicht „gefundene“ Archivdateien. Vollends zur Farce wird das knapp 50 Mark teure Produkt dadurch, daß das Windows 95-Programm lange Dateinamen an die DOS-Packprogramme weitergibt, womit diese naturgemäß nichts anfangen können.



Grafik und Sound: 90%, Funktion: 5% - jedes Freeware-Programm bietet dem Anwender einen höheren Nutzen. Videoclips sollen darüber hinwegtäuschen.

Telegramm

Nachschub für den Music Maker: von Magix stammen Themen-CD-ROMs, die jeweils über 550 MB WAV-Klänge in 16 Bit-Qualität zu Bereichen wie Rap, Jungle, Trance oder Soul gesammelt in den Music Maker einbinden. +++ Konkurrenz für den Music Maker: der 50 Mark teure TechnoMAKER von Data Becker ist eine Acht-Spur-Software, die genauso leistungsfähig ist wie das Pendant von Magix, aber eine wenig längere Einarbeitungszeit benötigt. Ansonsten ist auch dieses Produkt für Hobby-Musiker rundum empfehlenswert. +++ Der Offizielle Stars Wars Fan-Club veranstaltet vom 29.3. - 31.3.97 in München die JEDI-CON '97, eine Star Wars-Messe für Fans der Filme und der Schauspieler. Gäste sind u. a. Anthony Daniels, Timothy Zahn und David Prowse. Infos gibt es bei OSWFC, Postfach 110407, 86029 Augsburg.

CREATIVE

3D Blaster

PCI

Was Sie schon immer sehen wollten.



Creative Labs 3D Blaster übersteigt die kühnsten Träume aller Spielebegeisterten.

Diese atemberaubende Grafikkarte mit 4MB SDRAM und 3D-Blaster-PCI-Technologie ermöglicht Ihnen, sich wie im Kino fühlen werden.

Die 3D-Blaster-PCI-Technologie ist die einzige, die Ihnen die Möglichkeit bietet, die Welt der 3D-Spiele zu erleben, wie Sie wirklich ist. Sie können die Welt der 3D-Spiele erleben, wie Sie wirklich ist. Sie können die Welt der 3D-Spiele erleben, wie Sie wirklich ist.

Die 3D-Blaster-PCI-Technologie ist die einzige, die Ihnen die Möglichkeit bietet, die Welt der 3D-Spiele zu erleben, wie Sie wirklich ist. Sie können die Welt der 3D-Spiele erleben, wie Sie wirklich ist. Sie können die Welt der 3D-Spiele erleben, wie Sie wirklich ist.

Die 3D-Blaster-PCI-Technologie ist die einzige, die Ihnen die Möglichkeit bietet, die Welt der 3D-Spiele zu erleben, wie Sie wirklich ist. Sie können die Welt der 3D-Spiele erleben, wie Sie wirklich ist. Sie können die Welt der 3D-Spiele erleben, wie Sie wirklich ist.

3D Blaster verbindet volle Farbpalette mit echter 3D-Realität. Sie können die Welt der 3D-Spiele erleben, wie Sie wirklich ist. Sie können die Welt der 3D-Spiele erleben, wie Sie wirklich ist. Sie können die Welt der 3D-Spiele erleben, wie Sie wirklich ist.

Die 3D-Blaster-PCI-Technologie ist die einzige, die Ihnen die Möglichkeit bietet, die Welt der 3D-Spiele zu erleben, wie Sie wirklich ist. Sie können die Welt der 3D-Spiele erleben, wie Sie wirklich ist. Sie können die Welt der 3D-Spiele erleben, wie Sie wirklich ist.

Überzeugen Sie sich selbst. Heute noch Besuchen Sie unsere Entertainment Arcade in der "Creative Zone" (www.creativelabs.com), der Web-Site für echte Spielebegeisterte.

Infoline: 0180-532 34 88 Hotline: 089-957 90 81 www.creativelabs.com

CREATIVE

©Creative Labs 1995 Sound Blaster ist ein eingetragenes Warenzeichen und die Sound Blaster kompatibel Logo sind Warenzeichen von Creative Technology Ltd. Das Creative-Logo ist ein Warenzeichen von Creative Technology Ltd. Microsoft Windows und MS-DOS sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Unternehmen. Alle Angaben können ohne vorherige Bekanntmachung geändert werden. Der Packungsinhalt kann geringfügig von dem gezeigten abweichen.

Das große **BOMICO** Gewinnspiel

Beim großen Bomico-Gewinnspiel können Sie in dieser und den nächsten Ausgaben tolle Preise gewinnen. Jeden Monat verlost Bomico zehn Spiele und in der Ausgabe 3/97 zusätzlich einen High-End-Spiele-PC! Zum Ablauf: wenn Ihre Antwort in diesem Monat richtig sein sollte, so nehmen Sie nicht nur an der Verlosung des Monatspreises teil, sondern beteiligen sich gleichzeitig an der Verlosung des Hauptpreises. Wenn Sie sich also in den nächsten beiden Monaten weiter beteiligen (und Ihre Lösung jeweils richtig ist), so können Sie Ihre Gewinnchancen verdreifachen!

Der Monatspreis...

BattleTech-Paket

(BattleTech-Luxusausgabe, Hardware-Handbuch, BattleTech-Kompendium, GeoTech 1, Atlas der Inneren Sphäre, Assault Omni Mechs, Jade Falcon-T-Shirt)

...mit freundlicher Unterstützung von Fantasy Productions.
Die FanPro-Homepage, Ihr Zugang zur Inneren Sphäre:

<http://www.fanpro.com>

Einsendeschluß: 3.2.1997

Der Hauptpreis...

1 High-End-Spiele-PC

Pentium 166 mit 16 MB RAM, CD-ROM, Soundkarte, Lautsprecher und allem, was dazu gehört.



Einsendeschluß: 2.3.1997

Die Fragen...

...drehen sich diesmal rund um das Thema *MechWarrior 2: Mercenaries*

1. In welchem Universum spielt *Mercenaries*?

- a) Wing Commander
- b) Star Trek
- c) BattleTech
- d) Star Wars

2. Wie lautet der Name dieses Kampfroboters?

- h) Data
- j) Mauler
- i) R2D2



3. Wie viele Missionen bietet der Kampagnen-Modus von *Mercenaries*?

- a) mehr als 10
- r) mehr als 20
- s) mehr als 30
- t) mehr als 40

4. *MechWarrior 2: Mercenaries* trägt den Untertitel...

- m) 21st Century Combat
- n) 20th Century Combat
- o) 31st Century Combat
- p) 41st Century Combat

Um an diesem Gewinnspiel teilnehmen zu können, müssen Sie nur das untenstehende Lösungswort ergänzen. Wenn Sie die vier Fragen richtig beantwortet haben, sollte das nicht allzu schwierig sein. Es handelt sich übrigens um den Hersteller von *MechWarrior 2: Mercenaries*...

A

Schicken Sie die Lösung bitte auf einer Postkarte an:
CompuTec Verlag GmbH & Co. KG • Redaktion PC Games
Kennwort: Bomico • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Gigapack Vol.1

Geändertes Line-Up



Das im letzten Monat vorgestellte Gigapack Vol. 1 wurde in letzter Sekunde noch einmal geändert. Anstatt von EF2000 befindet sich nun Bleifuß in der interessanten Spielesammlung. Die übrigen Spiele sind gleichgeblieben: CivNet, Das Rätsel des Master Lu, Arcade America, Links 386CD,

Hattrick!, Pro Pinball: The Web, Transport Tycoon Deluxe, Mephisto Genius Pro und F1 Grand Prix sollten für wochenlangen Spielspaß sorgen.

Spiele-Akademie

Preisverleihung geplant

Die „Interactive Digital Software Association“ (IDSA) gründete die „Academy of Interactive Arts and Sciences“, um besondere Entwicklungen im interaktiven Unterhaltungsbereich auszuzeichnen und als Sprachrohr der gesamten Branche zu dienen. Bei einer jährlichen Preisverleihung sollen sowohl einzelne Spieletitel als auch individuelle Leistungen mit Awards gekürt werden. Im Frühjahr wird die Akademie Stellung zu weiteren Plänen und Vorhaben beziehen. Es wäre zumindest wünschenswert, daß sich in Zukunft eine Award-Verleihung auf internationaler Ebene durchsetzt - ähnlich dem Oscar in der Film- oder dem Emmy in der Fernsehbranche.

Internet-Konferenz

Alan Dean Foster im Gespräch

Der Autor Alan Dean Foster, der durch seine Romane zu den Filmen „Star Wars“, „Starman“ und „Alien Nation“ bekannt wurde, gab im Dezember eine öffentliche Konferenz über das Internet. Hier konnten alle Teilnehmer Ideen und Vorschläge für das neue Adventure Marezx einreichen, vor allem an der gewünschten Darstellung der Charaktere war Foster interessiert. Das Spiel soll noch im Frühjahr 1997 von MagicMaker auf den Markt gebracht werden. Diese Session war nur der Auftakt zu einer Serie von Events des Autors, in denen Alan Dean Foster Audio- und Animationsfiles im Hintergrund einstellt, um den Inhalt des Spiels direkt verändern zu können.



KÄPT'N BLAUBÄR Lebenshilfe auf CD-ROM

...die ultimative
Alternative
zur Glotze



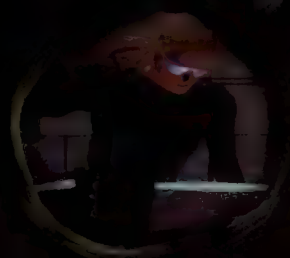
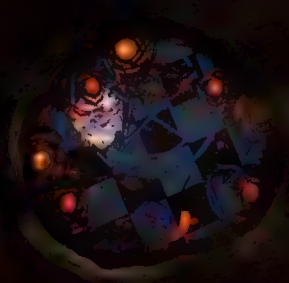
3x volle Äkschen auf'm Kutter

<http://www.ravensburger.de>

Ravensburger®

PROJECT PARADISE

IN DER FINSTERNIS EINER APOKALYPTISCHEN ZEITUNDE
LAUBT DAS TÖDLICHSTE AILER GEHEIMNISSE...



BETRETEN SIE EIN NEUES



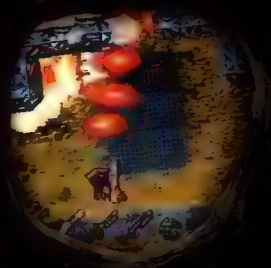
Samstag, 18.08.2006
Tel. 0241-470 150 · Fax 0241-470 15 23
E-Mail: info@project-paradise.de

POWER PLAY

Sehr schöne Grafikengine, die wie Wallraf von der Masse der 3D-Konkurrenten abhebt.

PC PLAYER

Sehr viel Spaß, tolle Szenen und georgig



UNIVERSUM

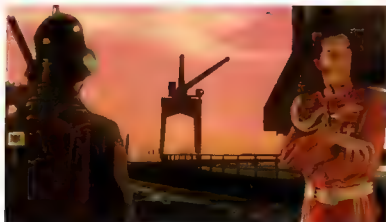
Ocean macht Dampf: Dreadnought und Guts'n'Garters

Marsmenschen



Ocean entschloß sich vor einigen Monaten, ein eigenes Entwicklungsteam auf die Beine zu stellen, um Spiele nicht nur zu publizieren, sondern auch selbst zu produzieren. Tribe, so der Name der Abteilung, hat nun mit Dreadnought sein erstes Projekt für den PC fertiggestellt - und es läßt sich sagen, der enorme Arbeits- und Geldmittelaufwand hat sich gelohnt.

Wenn man Dreadnought unbedingt in eines der bekannten Genres einordnen möchte, so handelt es sich wohl um eine Mischung aus Flug- und Fahrsimulation, mit einer düsteren Zukunft als Hintergrundstory. Das gesamte Entwicklungsteam bevorzugt Zukunftsvisionen, wie sie in Mad Max oder Bladerunner beschrieben werden, die heile Welt von Star Trek spricht die insgesamt 17 Grafiker, Programmierer und Musiker weniger an.



Die Story wird in Form von Zwischensequenzen präsentiert. Um wen es sich bei den Schauspielern handelt, ist bislang noch nicht bekannt.

Dreadnought spielt zwar in der Zukunft, setzt aber eine andere Vergangenheit voraus. Die Menschheit konnte keine anderen Antriebsformen als die Dampfmaschine erfinden, auf anderen Gebieten vollbrachte sie hingegen wahre Wunderdinge: durch ein hochkompliziertes Verfahren wurde der Kopf von Queen Victoria über Jahrhunderte hinweg konserviert, so daß Englands Königin auch in der Zukunft ihre Untertanen regiert.

Schauplatz des Geschehens ist der Planet Mars, d. h. auch interstellare Raumfahrt wurde trotz antiker Antriebsformen umgesetzt. Sie schlüpfen in die Rolle eines Commanders der HMS Carnage, überwachen das Geschehen auf der Oberfläche des roten Planeten und müssen Schlachten gegen die Barons, eine Armee aus europäischen Adeligen, bestehen. Das Spiel basiert auf einzelnen Missionen, d. h. wie bei Wing Commander müssen Sie einen Auftrag erfüllen, um den nächsten zu erhalten und dem finalen Ziel näherzukommen.

Schlägt ein Einsatz fehl, so wird eine andere Storyline eingeschlagen, und Sie müssen sich wieder voranarbeiten. Außerdem ist es möglich, die im Laufe der Zeit zusammengetragenen Informationen auszuwerten und dadurch einen eventuell strategisch besseren Kurs einzuschlagen - auch das verändert die Storyline ein wenig.

Flexibler Missionsaufbau

Die einzelnen Missionen variieren in Bezug auf die Aufgabenstellung. Die meisten Schlachten spielen sich einfach auf der Oberfläche ab, manchmal ist es aber auch notwendig, sich in schmalen Canyons heiße Gefechte mit der Gegenseite zu liefern oder ein bestimmtes Ziel zu bombardieren. Für jede Mis-

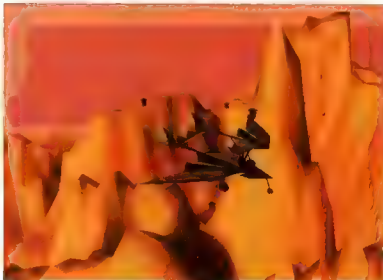
sion stehen zehn verschiedene Vehikel zur Verfügung. Wenn Sie beispielsweise eine Nachricht überbringen müssen, so sollten Sie sich für den „Fox“ entscheiden, da es sich um ein schnelles Schiff handelt. Bei reinen Kampfeinsätzen sollten Sie hingegen auf härtere Geschütze wie den Bulldog zurückgreifen, der mit riesigen Kanonen und Flammenwerfern ausgestattet ist. Tribe spendierte Dreadnought außerdem eine Reihe interessanter Puzzle-Elemente, von denen wir allerdings nur eines zu Gesicht bekamen - die anderen Rätsel bleiben geheim, man befürchtet vorzeitige Plagiate. In dieser einen Mission mußte man sich einen Plan ausarbeiten, um aus einem verminten Labyrinth zu entkommen. Tribe legt also sehr viel Wert auf Abwechslung, ein reines Ballerspiel ist den Engländern auf Dauer zu eintönig.

Silicon Graphics Reality

Bei der technischen Realisierung dieses phantastischen Konzepts spielen Grafiker und Designer eine entscheidende Rolle: das Spiel lebt von der eigenwilligen Stimmung, die durch die hervorragenden Grafiken erzeugt wird. Aufgrund von deren hoher Qualität nimmt man dem Spiel auch die eigenwillige Story ab - wäre die Darstellung der Personen und Fahrzeuge aus dem frühen 20. Jahrhundert nicht so gut gelungen, hätte das Spiel leicht als Trash in der Versenkung verschwinden können. Besonders viel Arbeit haben die Entwickler bei Tribe allerdings in die 3D-Engine gesteckt, die sie selbst als „Silicon Graphics Reality Engine“ bezeichnen. Tribe erklärte uns die Funktionsweise auf einfache Art und Weise: „Die Engine funktioniert, indem alle Objekte in Abhängigkeit von allen anderen Objekten plazi-

werden.“ Oder etwas ausführlicher ausgedrückt: jedes Objekt, das Sie im Spiel sehen, bezieht seine Position, indem es seine relative Position zu anderen Objekten berechnet. Dadurch wird die Geschwindigkeit drastisch erhöht, denn es werden viele umständliche Rechenoperationen überflüssig, die der Computer normaler-

weise ausführen müßte. Das gesamte Team betonte außerdem, daß es ein großer Vorteil ist, eine eigene Engine zu entwickeln, anstatt eine vorgefertigte zu übernehmen, weil man so schneller herausfinden kann, welche Methode am besten zu einem Spiel paßt. Bis vor wenigen Wochen hatte Tribe noch erhebliche Probleme



Auf dem Mars herrscht durch die ungewöhnliche Farbgebung eine eher eigenwillige Atmosphäre. An das tiefe Rot muß man sich erst gewöhnen.



Die Engine ist aufgrund des von Tribe entwickelten Silicon Graphics Reality erstaunlich schnell und garantiert einen flinken Bildaufbau.



In manchen Missionen müssen riesige Fahrzeuge unter Beschuß genommen werden, die sich natürlich weiter fortbewegen und schwer zu treffen sind.



Bei der Umsetzung der zahlreichen Flugobjekte und Fahrzeuge wurde auf feine Texturierung geachtet.

mit der Darstellung der Flug-schiffe, da die Größenverhältnisse der einzelnen Objekte zueinander exakt stimmen sollten. Diese Aufgabe war kein leichtes Unterfangen, wurde aber mittlerweile gemeistert. Die musikalische Untermalung paßt zum allgemeinen Flair von Dreadnought. Es wurde ein klassischer Soundtrack

komponiert, der viele orchestrale Elemente beinhaltet und in den Grundzügen an die Instrumentals eines John Carpenters erinnert.

Für die Soundeffekte mußten die verantwortlichen Ton-Ingenieure ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Wer weiß schon, wie sich ein dampfbetriebenes Flugschiff anhört?

Das Resultat ist eine Mischung aus Rasenmäher und Fön, die recht gut zur Atmosphäre des Spiels paßt.

RELEASE

Genre **Simulation**

Hersteller **Tribe/Ocean**

VERÖFFENTLICHUNG

1. Quartal 1997



Bei Magic Canvas in Birmingham entsteht momentan ein Actionspiel, bei dem auch taktisches Gespür und strategisches Vorgehen gefragt sind. Das Sub-Unternehmen der für Anwendungssoftware bekannten Firma Interactive Software Products wurde vor gut einem Jahr gegründet und steht nun mit Guts 'n' Garters vor seinem ersten Release. Mit exzellenter Grafik, gutem Gameplay und einer herausragenden künstlichen Intelligenz möchte das englische Softwarehaus für frischen Wind im Genre sorgen.

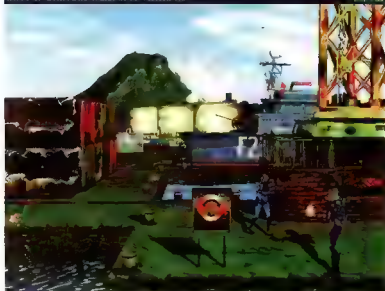


Bei Guts 'n' Garters wurde zunächst die Grafik-Engine entwickelt, dann die Missionen und die künstliche Intelligenz. Das Spiel soll perfekt aussehen.

Die Story dreht sich um zwei Geheimagenten (Hank „Guts“ Carter und Stacey „Garters“ Pringle), die im Auftrag der K-Force arbeiten. Die K-Force ist eine Organisation, die sich um den Weltfrieden kümmert und teilweise recht zweifelhafte Methoden entwickelt, um diesen zu gewährleisten. Als auf der einsamen Insel Ferros plötzlich mysteriöse Dinge vorgehen, werden Sie auf Admiral Wart angesetzt, der mit diesen Ereignis-

sen in Zusammenhang stehen soll. Schließlich stellt sich heraus, daß Wart versucht, eine Armee aus geklonten Superkriegerern zusammenzustellen - Sie müssen ihn aufhalten... Zu Beginn des Spiels werden Sie mit einem Fallschirm über der Insel abgeworfen, der Landpunkt wird bei jedem Neustart zufällig berechnet. Sie müssen sich nun langsam vorantasten - und das vor allem nahezu lautlos. Wenn Sie zuviel Aufsehen erregen, indem Sie

GUTS 'N' GARTERS Windows 95 Version 1.0



Nicht nur die Personen auch zahlreiche Gegenstände und Objekte sind in den einzelnen Szenen animiert, um für Abwechslung zu sorgen.



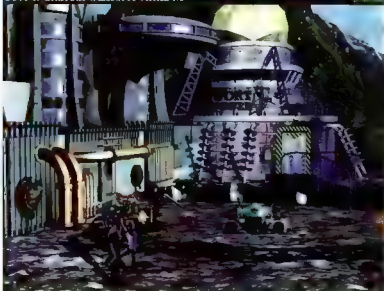
Riesige Explosionen dürfen bei keinem Actionspiel fehlen. Auch Guts 'n' Garters geht nicht damit.

beispielsweise blind in der Gegend herumballern, werden Sie es schon bald mit der Privatarmee von Admiral Wart zu tun bekommen - und die ist leider in der Überzahl. Während der einzelnen Missionen erhalten Sie ständig neue Informationen von Ihrem Geheimdienst, die ih-

nen Hinweise über die momentane Umgebung und Situation geben. Diese sollten Sie genau auswerten, denn gerade bei Aufträgen, in denen Geiseln befreit werden müssen, darf nichts schiefgehen...

Spielerisch sollen so gut wie keine Wünsche offenbleiben. Dazu Paul Dhesi: „Wir wollten unbedingt hochauflösende Umgebungs- und Charaktergrafik, ohne Einschränkungen im Gameplay in Kauf zu nehmen. Wir wollten, daß der Spieler sich frei in einer 3D-Umgebung bewegen kann, und deshalb mußten wir ein neues System entwickeln, auf das wir sehr stolz sind: Terranimator.“ Inter-

GUTS 'N' GARTERS Windows 95 Version 1.0



Hier befindet sich unsere Heldencrew schon relativ nahe an der Zentrale von Admiral Wart, jetzt muß jeder Schritt gut überlegt sein.

aktion gibt es also mit allen Objekten und Personen - Sie können springen, schießen, klettern, Gegenstände anwenden und sich unterhalten. Es wurde vor allem auf die optische Umsetzung sehr viel Wert gelegt. Beispielsweise ist die gesamte Umgebung animiert: am Strand sind Flutwellen zu beobachten, Flaggen bewegen sich im Wind und Züge rauschen mit hoher Geschwindigkeit durch Bahnhöfe. Das bombastische Spektakel wird bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten in High-Colour zu bewundern sein. Auch in puncto künstlicher Intelligenz möchte Interactive Software Products neue Wege be-

schreiten - zumindest im Genre Actionspiel. Wenn Sie einen von Admiral Warts Schergen angreifen, so wird er nicht auf Gedeih und Verderb zurückschlagen, sondern sich zurückziehen, wenn er sich im Nachteil sieht und auf Verstärkung warten bzw. diese sogar anfordern. Taktisches und strategisches Vorgehen ist bei Guts 'n' Garters deshalb unbedingt notwendig.

RELEASE	
Genre	Action
Hersteller	ISP Ocean
VERÖFFENTLICHUNG	
1. Quartal 1997	

Interview

Wir sprachen mit Geschäftsführer Paul Dhesi über Guts 'n' Gartens und das Unternehmen Interactive Software Products...

Interactive Software Products ist als Spiele-Entwickler kaum bekannt, warum sind Sie in diese Branche eingestiegen?

In der Vergangenheit haben wir uns nicht direkt mit Spielen beschäftigt, aber mit interaktiven Systemen mit hochauflösenden Grafiken. Es war eine strategische Entscheidung, eine „Games Division“ zu gründen und Personen speziell für diesen Arbeitsbereich einzustellen. Der Spielmarkt wächst unaufhörlich, und

ich glaube, wenn man ein gutes Produkt entwickelt, bekommt man auch eine Menge zurück.

War es für Sie einfach, den Schritt von Anwendersoftware zu Spielen zu gehen?

Nein. Obwohl es einige Dinge gibt, die sich gleichen, sind die Unterschiede doch riesig. Die Dauer einer Entwicklung ist definitiv länger, und man muß sich viel stärker mit neuen Technologien beschäftigen, um nicht den Anschluß zu verpassen.

Was hatten Sie denn zuerst? Die Programmierer oder die Spielidee...

...das geschah beides gleichzeitig. Während wir uns nach geeigneten Programmierern aus der Branche umsahen, entwickelten wir in der Zwischenzeit auch das Spielkonzept. Als das gesamte Team schließlich stand, war die ursprüngliche Idee nur noch in Grundzügen vorhanden... Jedes neue Mitglied brachte so viel Erfahrung und eigene Vorstellungen mit, daß sich das Konzept immer weiter verbesserte.

In welche Projekte waren die Programmierer denn involviert? Um es nicht zu weit ausfern zu lassen, nenne ich nur einige Ti-

tel, für die die meisten gearbeitet haben. Zum Beispiel: Buggy Boy, Legend of Valor, Indiana Jones and the Last Crusade, Rainbow Island, Nigel Mansell's Grand Prix...

...das genügt! Verließ die Entwicklung relativ problemlos? Was ist das nächste Projekt?

Problemlos? Auf keinen Fall! War es den Aufwand wert? Auf jeden Fall! Wir arbeiten schon teilweise an „Guts 'n' Gartens in Assault on Aquatraz“ - aber das wird frühestens in zwölf Monaten auf den Markt kommen.

Vielen Dank.

Dein Spiel,



PlayStation Magazine
Note 1,4 12/96



91% Mega Fun
12/96



90% Video Games
12/96



89% Maniac
12/96



90% PCtotal
1/97

TOMB RAIDER

featuring Lara Croft



Geheimnisse unter: <http://www.tombraider.de>

KMP Hamburg



EIDOS
INTERACTIVE

Dominion

Vorsprung

„Don't mess with Texas“ – der Slogan des US-Bundesstaates kann durchaus als Kampfansage von 7th Level an die Adresse von Westwood und Blizzard verstanden werden. Denn was wir Anfang Dezember beim Besuch des Hauptquartiers in Dallas – unweit der berühmten Southfork Ranch – gesehen haben, übertraf alle Erwartungen, die zuvor mit der Echtzeitstrategie-Hoffnung Dominion verbunden waren: Auflösungen bis 1.280 x 1.024, vollständige Einbindung in Windows 95, Acht-Spieler-Netzwerk-Option, Internet-Anbindung, Mission-Editor – alles serienmäßig. Wir sagen Ihnen, mit welchen Geschützen der Hersteller von Battle Beast, Arcade America und Ace Ventura jetzt in die Offensive geht. Bislang Mittelmaß, bald das Maß aller Dinge?

Allein die Verkaufszahlen der ersten Wochen nach dem Release von C&C – Alarmstufe Rot haben bewiesen: Echtzeitstrategie ist und bleibt das Genre Nummer 1. An der Spitze der Verkaufs-Charts wechseln sich nur noch die jeweiligen Neuerscheinungen dieser Kategorie ab, sei es WarCraft 2, Z oder eben C&C 2. Damit sich an dieser Situation mittelfristig auch ja nichts ändert, arbeitet Blizzard an StarCraft, Westwood an C&C 3, das Bitmap Brothers-Team an Z2 (was BMW wohl zu Z3 sagt?) und - Trommelwirbel! - 7th Level an Dominion. Wenn es nach den Entwicklern geht, wird der lukrative Marktanteil-Kuchen spätestens im März neu verteilt: Das Projekt befindet sich in einem sehr weit fortgeschrittenen Stadium, was durch die spielbare Beta-Version dokumentiert wird; die verbleibende Zeit bis zum Release will das Team nutzen, um die Missionen abzustimmen, die KI zu optimieren und die Multiplayer-Modi – vor allem im Hinblick auf den Einsatz im Internet – auszutesten.

Kompatibel

Auf den ersten Blick wirkt Dominion wie ein „schöneres“ Alarmstufe Rot – das Look & Feel ist durch die sanft scrollbare Landschaft, eine Iconleiste und das unkomplizierte Interface durchaus mit C&C vergleichbar. Innerhalb weniger Minuten hat man die erste Basis aus dem Boden gestampft und staunt über die enorme Vielfalt an





Die Scorpis verfügen über Units, die sich unbemerkt im Untergrund entlang-schleichen und so die Mauern und Abwehrtürme geschickt umgehen.

Units. Jede der vier Rassen (Humans, Scorpis, Bendian Mercs, Darkens) verfügt über vier verschiedene Soldaten-Typen, zehn Fahrzeuge bzw. Kampfbotter und 16 Gebäude für die Infrastruktur. Grundlage jeder Basis ist ein „Main Plant“ zur Herstellung mobiler Einheiten, das durch Kasernen, Kraftwerke, Waffenfabriken und Ausbildungszentren ergänzt wird. Statt dem üblichen Einsammeln von Mineralien, Holz oder Gold genügt bei Dominion die Installation einer Raffinerie, in der alle Credits automatisch generiert werden. Die Verteilung der Energie erfolgt über sogenannte „Power Umbilicals“, die den „Strom“ auch in weiter entfernte Territorien transformieren und zu den bevorzugten Zielen bei einem Angriff zählen - schließlich lassen sich auf diese Weise ganze Filialen lahmlegen.

Mit List & Tücke

C&C 2-Spieler werden sich ab dem ersten Sekunde heimisch fühlen: Es gibt APCs für den Transport von Fußtruppen, eine Art „Schattengenerator“, der erkundete Gebiete des Gegners einschwärzt, und Minenle-

ger, mit denen man schmale Durchgänge sichern kann. Daneben stecken zuhauf neue Ideen in Dominion. Beispiel: Das mobile Teleportations-Pad, das man bis kurz vor die Basis lotsen kann. Dort fällt es sich mit der Eleganz eines SLK-Dachs auseinander und verankert eine unscheinbare Plattform im Boden. Wenige Sekunden später erscheinen dort wie aus dem Nichts Kampfbotter, die mittels eines Pendants in der eigenen Basis einfach rübergebeamt werden. Durch diesen hinterhältigen Trick lassen sich selbst sehr große, starke Einheiten blitzschnell und beinahe unbemerkt an die Front versetzen. Zu den neuen Errungenschaften gehören auch die Energiefelder der zwischen „Energy Beacons“-Türmen, die wie ein Schutzschild wirken und sämtliche Laser und Geschosse abwehren. Alle feindlichen Einheiten, die durch diese unsichtbaren Mauern hindurchmarschieren, „verdampfen“ augenblicklich in einer imposanten Feuerwolke. Und noch eine interessante Spezialität: die Scorpis greifen auf den sogenannten „Tunneling APC“ zurück, der sich durch die Erde



Keine Szene aus einem verschollen geglaubten Star Wars-Film, sondern ein Ausschnitt aus dem atemberaubenden Dominion-Intro.

Im Kreuzverhör



Mario Grimm (zuständig für die KI) und Chef-programmierer Andrew Welch zum Thema...

... Künstliche Intelligenz

Bei Dominion verzichten wir auf vordefinierte Strategien des Computergegners. Die Dominion-KI cheater garantiert nicht - alles geht mit rechten Dingen zu. Die Feinde sehen immer nur genau jene Gebiete, die sie durch das Aussenden von Scouts inspizieren können. Dementsprechend planen sie ihre Strategien und Taktiken. Besonderer Wert wurde auch auf das sogenannte Pathfinding gelegt; wir wollten verhindern, daß sich Einheiten irgendwo verirren und dann schutzlos zusammengeschossen werden. Oder daß umständliche Wege gefahren werden, um von Punkt A nach Punkt B zu kommen.

... das Verhalten des Gegners

In den meisten Missionen wird er von vornherein über eine gut ausgebaut Basis verfügen. Eigene Stützpunkte baut er nicht - so weit ist das Echtzeit-Genre noch nicht. Aber er wird zerstörte Gebäude ersetzen und - falls nötig - Mauern und Türme errichten.

... Fog of War

Eigentlich macht eine abgedunkelte Karte bei einem Spiel mit Zukunftsszenario - dazu gehören nun mal C&C und Dominion - keinen Sinn. Doch die Erkundung der Landschaft, das Ausfindigmachen des gegnerischen Stützpunkts - all dies sind wichtige Gameplay-Elemente, die von den Spielern erwartet werden. Kennt man die Landschaft und den Stützpunkt des Gegners von Anfang an, geht viel von der Spannung einer Mission verloren. Deshalb haben wir uns entschlossen, die Tradition des Fog of War bei Dominion fortzuführen.

... das Dominion-Universum

Dominion basiert auf dem gleichen Szenario wie unser 3D-Action-Kampfbotter-Spiel G-Name, das Anfang 1997 auf den Markt kommt. Wenn die Spieler dieses Universum mit all den verschiedenen Rassen und furchteinflößenden Kampfbottern mögen, dann werden wir darauf auch in zukünftigen Projekten zurückgreifen. Bei Dominion werden außerdem keine Charaktere hervorgehoben; der eigentliche „Held“ ist in unseren Programmen immer der Spieler.

... Windows 95

7th Level hat von Anfang an eng mit Microsoft zusammengearbeitet, um die Windows-Systeme für Entertainment-Software vorzubereiten. Konkret waren wir an der Entwicklung von WinG und Direct X beteiligt. Alle wichtigen Hersteller werden künftig fast ausschließlich Win 95-Spiele produzieren und veröffentlichen. Wer glaubt, noch immer ohne Windows 95 auszukommen, wird schon in wenigen Monaten auf die besten Games verzichten müssen.



Wenn Sie auf seiten der Humans spielen, stehen Ihnen die widerstandsfähigsten und destruktivsten Einheiten zur Verfügung. Allerdings dauert die Produktion unverhältnismäßig lange und kostet ein Vermögen.



Das Teleportations-Pad (links unterhalb der Bildmitte) ermöglicht das „Beamen“ von Kampfbobotern an jede beliebige Stelle des Schlachtfelds.



Der Untergrund (z. B. Schnee) bestimmt, wie zügig die Einheiten vorankommen. Auf Straßen marschiert und fährt sich's grundsätzlich schneller.

hindurchbuddelt und selbstverständlich einige Infanteristen an Bord hat. Urplötzlich und unangemeldet taucht er mitten in einem Stützpunkt auf und lädt Engineers ab, die mal eben die halbe Basis zerlegen. Nur die Erschütterungen von der Intensität eines schwachen Erdbebens künden von der anschleichenden Gefahr...

Rassenkonflikte

Zwischen den vier Rassen gibt es eine Reihe bemerkenswerter Unterschiede: Die Humans verhalten sich ziemlich intelligent, verfügen über die beste Technologie und die stärksten und schnellsten Waffen, was aber durch langwierige Herstellungsprozesse und hohe Kosten teuer erkauft wird. Mit ähnlichen Vor- und Nachteilen sind die anderen Parteien gesegnet. Wie clever Ihre Truppen vorgehen, wenn sie mal auf sich alleine gestellt sind, hängt auch vom militärischen Rang ab. Zu den Infanteristen gehört beispielsweise ein Commander, der Soldaten ausbildet und aufgrund seiner „Intelligenz“ andere Soldaten anführen kann. Der Haken daran: Stirbt er während einer Schlacht den Heldentod, werden seine Anhänger demoralisiert und agieren mitunter leicht panisch. Im Gegensatz zu C&C 2 wird es aller Vor-

ausicht nach nicht möglich sein, durch Eroberung einer Waffenfabrik die Gebäude und Units des Gegners zu konstruieren. Der obligatorische „Engineer“ ist aber in der Lage, reparaturbedürftige Fahrzeuge und Kampfboboter in Standzusetzen und die Anlagen Ihrer Feinde zu zerstören. Worin sich Dominion fundamental von seinen Mitbewerbern unterscheidet: Da sich sämtliche Schlachten auf Terrain wie Schnee, Gras, Lavagestein und Wüstensand abspielen, sind keine Luft- und Seestreitkräfte vorgesehen. Lediglich Hovercraft-Panzer können über Gewässer hinwegdüsen; außerdem ermöglichen Brücken die Überwindung von Flüssen und Schluchten.

Durchdacht

Das Interface orientiert sich weitgehend an der Steuerung anderer Echtzeitstrategie-Titel. Mit dem Aufziehen eines Rahmens oder Festhalten der Shift-Taste werden wie üblich mehrere Einheiten markiert. Sinnvolle Ergänzungen sollen für mehr Komfort sorgen; dazu gehört zum Beispiel der „Attack“-Button, wie man ihn von Z kennt: kommt es an irgendeiner Stelle zum Kampf, kann der Spieler auf Tastendruck zum Ort des Geschehens zappen, ohne vorher mühselig die teils riesigen Karten absuchen zu müssen. Optional können Sie sich die Reichweite der Waffen und den zu erwartenden Schaden anzeigen lassen. Außerdem wird es möglich sein, aus mehreren Einheiten eine Formation zu bilden und diese auf einem Hotkey abzulegen. Die Struktur einer Formation (z. B. mehrere Raketenwerfer hinter einer Reihe schwerer Panzer) behält das Programm bei - ein wirklich vernünftiges Feature, das bislang nur bei M.A.X. so richtig zum

Kennen Sie 7th Level?

7th LEVEL

Das über 300 Mann starke Unternehmen ist vor allem für drei Dinge bekannt: Grafik in Zeichentrick-Qualität, sorgfältige deutsche

Umsetzungen und natürlich das Monty Python-Sortiment (Complete Waste of Time, Quest for the Holy Grail). Wie viele andere Companies setzt 7th Level verstärkt auf den - zumindest in den USA - boomenden Edutainment-Markt und realisiert derzeit ein aufwendiges Internet-Projekt namens „Kids' World“. Tunneland, anerkanntermaßen eines der ersten und nach wie vor besten Lernspiele überhaupt, stammt ebenfalls von 7th Level. Neben den Spielen rund um den herigen Charmebohlen „Lil' Howie“ produziert 7th Level Lizenz-Titel wie „Der Glöckner von Notre Dame“ oder „Timon & Pumbaa“ für Disney Interactive.

Battle Beast

Witziges Beat 'em Up mit morphenden Kampfkröten.

Tracer

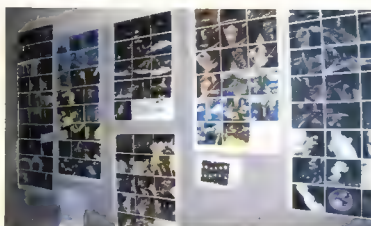
Schlichtes Geschicklichkeits-/Denkspiel

Arcade America

Jump & Run quer durch die USA (in der deutschen Version mit der Stimme von Nina Hagen)

Ace Ventura: The CD-ROM-Game

Schräges Comic-Adventure mit dem „tierischen Privatdetektiv“



Die umfangreichen Storyboards an den Wänden künden bereits vom Mega-Rollenspiel Return to Kronor.

Work In Progress:

G-Name

3D-Actionspiel mit Kampfrobotern im MechWarrior/Earthsiege-Stil

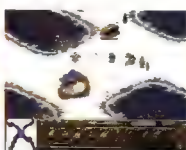
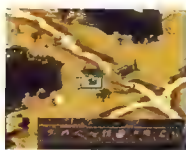
Helicops

Futuristisches Hubschrauber-Actionspiel (siehe Test in dieser Ausgabe)

Return to Kronor

Aufwendiges Fantasy-Rollenspiel auf Basis der Romane von Ray Feist

Im Internet finden Sie 7th Level unter <http://www.7thlevel.com>



Wie von C&C gewohnt, werden mehrere Einheiten mit einem Rahmen markiert und per Mausclick auf die gegnerischen Stützpunkte gehetzt.

Tragen gekommen ist. Krieger können sich auch hinlegen bzw. in die Knie gehen, um dadurch den Feuersalven zu entgehen.

Thronfolger?

Dominion bringt alle Voraussetzungen mit, um das derzeit technologisch führende C&C: Alarmstufe Rot abzulösen.

Denn Dominion hat mehr von allem: Mehr Abwechslung durch mehr beteiligte Parteien, mehr Missionen (geplant sind 4 mal 13, also 56 Einsätze in der Single-Player-Kampagne) und vor allem: mehr Grafik.

Schließlich wird erstmals in einer Auflösung zwischen 640 x 480 und 1.280 x 1.024 Bildpunkten gekämpft - ein Novum in diesem Genre. Alle Einhei-

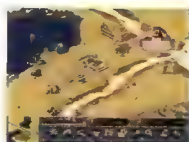
ten sind bis in winzige Details hinein gerendert und mit mehr als 95.000 einzelnen Animationsphasen zum Leben erweckt worden. Das Ergebnis sind geschmeidige Bewegungen und furiose, fast schon photorealistische Explosionen. Die äußere Form einiger Kampfroboter (die größtenteils eine mech-artige Gestalt haben) erinnert an Spinnen, Weberknechte, Skorpione, Raupen oder Tausendfüßler, andere wiederum bewegen sich wie Raubtiere vorwärts oder sehen den berühmten AT-ATs und „Chicken Walkers“ aus Star Wars zum Verwechseln ähnlich. 25 Cinematics mit einer Länge von 15 Minuten plus ein zackiger Soundtrack tragen das ihrige zur einzigartigen Atmosphäre von



Insbesondere von der Leistungsfähigkeit des PCs und der Grafikkarte hängt ab, in welchen Auflösungen der Bildausschnitt dargestellt werden kann (oben: 640 x 480 Pixel).

Dominion bei. Modem- und Netzwerk-Optionen für bis zu acht Spieler, Internet-Tauglichkeit sowie ein Editor für Multi-UND Single-Player-Karten runden die lange Liste der Features ab und machen neugierig auf das endgültige Spiel, das in Zusammenarbeit mit dem deutschen Publisher BMG Interactive komplett übersetzt und synchronisiert wird.

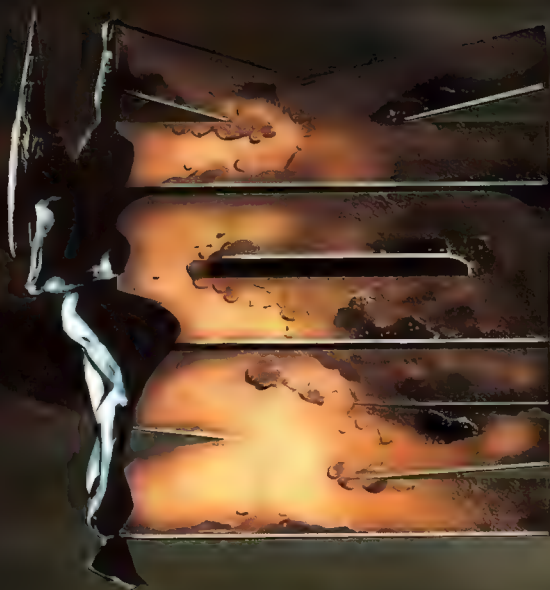
Petra Maueröder ■



Die kleinste am unteren Bildschirmrand dient zur Produktion von Gebäuden und Einheiten.

RELEASE	
Genre	Strategie
Hersteller	7th Level/BMG
VERÖFFENTLICHUNG	
März 1997	

DEINE ZUKUNFT SIEHT FINSTER AUS





EIN RACHEENGEL WIRD
SICH VOM HIMMEL STÜRZEN
UND GERECHTIGKEIT IN DIE
WELT BRINGEN...



NIMM DEIN SCHICKSAL IN'S
VISIER

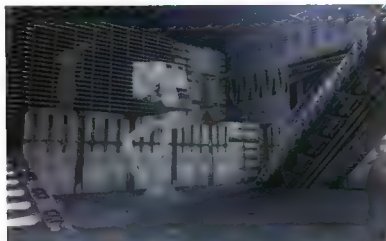
Shiny™
ENTERTAINMENT

J E T Z T F Ü R P C C D - R O M

<http://www.shiny.com>

DISTRIBUTED BY
AKKlaim®
Entertainment GmbH

MDK (C) 1998 SHINY ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MDK AND ALL RELATED CHARACTERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SHINY ENTERTAINMENT, INC.
©AKKlaim ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. AKKlaim IS A DIVISION OF AKKlaim ENTERTAINMENT.



Auf einem Dock trifft man auf einen AT-ST, der mit Lasergewehren auf Kyle Katarn feuert - nur aus weiter Entfernung sieht man ihn in voller Größe.



Bevor die perfekten Rendersequenzen berechnet werden, müssen Skizzen angefertigt werden. Hier sehen Sie einen Weltraum-Bahnhof.

Jedi Knight

Weltraum-Ritter

Das Warten auf die nächste Reinkarnation von Star Wars soll im April dieses Jahres zumindest für Computerspieler ein vorläufiges Ende haben. Dann nämlich erscheint mit Jedi Knight das langerwartete 3D-Actionspiel der Superlative.

Über die Handlung von Jedi Knight haben wir Sie in unserem Special in Ausgabe 11/96 bereits hinreichend informiert. Es folgt daher nur eine kurze Zusammenfassung: Kyle Katarn, der Söldner aus dem ersten Teil, erfährt, daß sein Vater von dem dunklen Jedi Serec ermordet wurde. Er sinnt auf Rache. Serec hat eine Bande sechs weiterer dunkler Jedi um sich versammelt. Gemeinsam versuchen Sie, einen versteckten Jedi-Friedhof zu finden und sich die dort angesammelte Aura der Macht zunutze zu machen. Sollte dieses Unterfangen gelingen, würden Serecs Jedi die größte und ultimativste Bedrohung im ganzen Universum darstellen. Kyles Aufgabe besteht nun darin, mit Hilfe einiger vager Hinweise und Fragmenten einer Karte diesen Friedhof als erster zu finden. Auf seiner Suche erfährt Kyle immer mehr über die Geheimnisse der Jedi

und entdeckt, daß er selbst die Fähigkeiten eines Jedi hat. Wie jeder frischgebackene Jedi sieht auch Kyle sich mit der dunklen Seite der Macht konfrontiert und muß sich schon bald entscheiden, welchen Pfad er einschlagen will.

Die Spielumgebung

Ein wesentlicher Kritikpunkt am ersten Teil war die von vielen Spielern bemängelte Kürze des Spiels. Obwohl über die genaue Zahl der Levels noch keine Angaben gemacht werden, verrät man uns zumindest, daß Jedi Knight über mehr Level verfügen wird als sein Vorgänger und daß diese Levels eine wesentlich ausgereifere Spieltiefe haben werden.

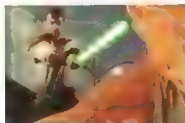
Auf den ersten Blick hat sich in puncto Aussehen und Steuerung nicht allzuviel verändert. Was nicht heißen soll, daß Dustin Chin und seine 22 Team-Mit-

glieder untätig waren. Die wesentlich verbesserte Engine ermöglicht nun echte 3D-Umgebungen, wodurch die Gestaltung der Levels keinen allzu großen technischen Einschränkungen unterliegt. In Jedi Knight werden mehrere Missionen in derselben Umgebung stattfinden, allerdings mit einer neuen Aufgabenstellung. In diesem Zusammenhang sollte auch erwähnt werden, daß ein Spiel

jetzt jederzeit - also auch während der Kampfsequenzen - abgespeichert werden kann. Die Gestaltung der Spielumgebung wurde aufgrund der neuen Engine erheblich flexibler. Jedi-Ritter Kyle Katarn verläßt erstmals die klaustrophobischen stählernen Labyrinth und kann auch Städte und weit offene Täler erforschen. Dadurch erhält Jedi Knight mehr Ähnlichkeit mit dem typischen Star Wars-Ambiente. Dieser Eindruck wird noch verstärkt durch die Einbindung bekannter Star Wars-Charaktere, allerdings sollten Sie weder Luke noch Han oder Leia erwarten. Statt dessen erleben Sie jede Menge Stormtroopers, Gamorreanische Wächter (Star Wars-Fans als „Schweinbacke“ bekannt), den Kopfgeldjäger Bork, Greedo, umherwuselnde R2-Einheiten und sonstige Droiden.

Die Filmsequenzen

Während die Cut-Szenen beim Vorgänger noch aus Animationen bestanden, entschloß man sich bei Jedi Knight größtenteils für Full Motion Video. Aus 250 Bewerbungen wählte Casting Agent Robin Gurland, der übri-



Das Casting für die Videosequenzen wurde vom gleichen Agenten übernommen, der auch für das Star Wars-Prequel, das 1999 erscheinen soll, gearbeitet hat.

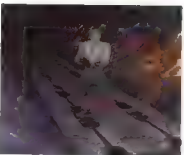
gens auch für die Besetzung des für 1999 geplanten neuen Films verantwortlich ist, 12 Darsteller aus. Sämtliche Szenen wurden im Blue Screen-Verfahren gedreht, die später in virtuelle Hintergründe eingesetzt wurden. Da der Bau neuer Sets die Entwicklungskosten in astronomische Höhen getrieben hätte, konnte man auf klassische Animationen natürlich nicht ganz verzichten. So wurden beispielsweise die beeindruckende Skyline der imperialen Hauptstadt auf dem Planeten Coruscant und die gigantischen Raumschiffe von LucasArts' 3D-Experten geschaffen. Die Videosequenzen dienen zur Einleitung der Levels und sind daher nicht interaktiv. Lediglich eine Einstellung erfordert ein Eingreifen seitens des Spielers. In dieser Szene wird Kyle Katarn mit dem bösen Jedi Jerec konfrontiert und muß sich zwischen der dunklen und der guten Seite der Macht entscheiden. Jedi Knight beginnt mit einer 12-minütigen (I) Videosequenz, in deren Verlauf der gute Jedi-Ritter Rahn seinen Widersacher Sarris in einem Lichtschwertduell besiegt. Das Lichtschwert des Spielers ist übrigens Grün - die gleiche Farbe wie bei der von Luke Skywalker in „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ benutzten Waffe.



In imperialen Kreuzern wimmelt es nur so vor Stormtroopers.



Das Laserschwert sollte im Kampf gegen Jedis eingesetzt werden.



Auch durch dunkle Kellergewölbe muß man in Jedi Knight schleichen.



Roboter und Androiden trifft in Jedi Knight ebenfalls an jeder Ecke.

Jedi vs. Jedi

Glücklicherweise wurde Jedi Knight von Anfang an auch als Multiplayer-Spiel ausgelegt. Die absolut coolste Funktion: Spieler können ihre im Einzelspieler-Modus entwickelten Charaktere mit allen akkumulierten Erfahrungspunkten und Jedi-Fähigkeiten direkt in Multiplayer-Spielen exportieren. Hier können sie sich mit Gegnern messen, die ihren Charakter auf die gleiche Weise entwickelt haben. Dies bedeutet jedoch nicht, daß alle Spieler über dieselben Fähigkeiten verfügen. So wird beispielsweise anhand der Erfahrungspunkte festgelegt, welche Waffen man benutzen darf. Das Einzelspiel dient somit gewissermaßen als Charakter-Generator für den Multiplayer-Jedi. Außerdem verfügt dieser Modus über einige Überraschungen und neue Aufgaben, die im Einzelspiel nicht vorhanden sind. Die Betonung liegt hier auf „Überraschungen“, da die Designer keine weiteren Informationen herausrücken wollen. Insidern zufolge soll eine Internetplay-Funktion erst nach der Veröffentlichung möglich sein.

Die Jedi-Kräfte

Die Story befaßt sich eingehend mit dem Jedi-Mythos und gibt dem Spieler ausreichend Gelegenheit, diesen Aspekt zu erforschen. In diesem Zusammenhang nimmt Jedi Knight schon fast rollenspielerartige Formen an. Ein Charakter-Aufbausystem verfolgt die wachsende Erfahrung in den Wegen der Macht. Auf jedem neuen Level bietet sich die Möglichkeit, den Umgang mit einer neuen Jedi-Fähigkeit zu erlernen. Durch erfolgreiches Abschließen einer Mission werden Erfahrungspunkte zugeteilt, die der Spieler dann wunschgemäß seinen Jedi-Kräften zuordnen kann, um diese noch zu verstärken. Darunter befinden sich solche typischen Jedi-Eigenschaften wie übermenschliche Sprünge, Levitation, Blitzschleudern oder der durch Darth Vader berühmte gewordene Disstanz-Würgegriff. Sollte Ihnen die Waffe eines Gegners besonders zusagen, können Sie ihm diese mit mentalen Kräften entreißen und ihm damit die Hücke vollhauen.

Das Lichtschwert

Die klassische Star Wars-Waffe - das Lichtschwert - dient nicht etwa als universelles Angriffsmittel, sondern ist vielmehr für den Zweikampf zwischen Jedi-Rittern gedacht. Hier wechselt das Spiel von der gewohnten 3D-Perspektive zu einer Third-Person-Perspektive. Die Designer glauben, daß diese Ansicht dem Spieler eine bessere Kontrolle ermög-

licht, da sie gezieltere Angriffe, Taktiken sowie bessere Ausweich- und Verteidigungsmanöver gewährt. In diesem Modus können Spieler ganze Angriffskombinationen aktivieren. Als bestes Beispiel hierfür sei der Kampf zwischen Luke Skywalker und Darth Vader auf dem zweiten Todesstern genannt. Solche schnellen Schwertattacken mit gleichzeitigen Vorwärtsbewegungen sollen durch dieses Kampfsystem möglich sein.

Fast fertig

Kleinere „Aufräumarbeiten“ sind alles, was die Fertigstellung und der geplanten Veröffentlichung von Jedi Knight im April noch im Wege stehen. Probleme mit der

„Als ich mit der Arbeit an diesem Projekt begann, gab es nichts Vergleichbares, was ich herbe habe ich kein Spiel gesehen, das sich mit Jedi Knight messen könnte. Ich mache mir absolut keine Sorgen bezüglich der Konkurrenz.“

Gegner-KI sind fast ausgemerzt - inter-

essanterweise waren die Gegner, laut Dustin Chin, zu intelligent. Einige Widersacher verfolgten den Spieler in Bereichen, in denen sie eigentlich nichts verloren hatten. Selbst Monate vor der Fertigstellung sieht Jedi Knight schon wie ein Tophit für LucasArts aus und sollte allen Star Wars-Fans die Wartezeit bis zum Erscheinen der neuen Trilogie im Jahr 1999 aufs angenehmste verkürzen.

Markus Krichel ■

RELEASE

Genre 3D-Actionspiel

Hersteller LucasArts

VERÖFFENTLICHUNG

April 1997

JETZT GEHT'S LOS!

Fast geschenkt!

Top 20-Collection:

Terra Nova
TPX EF 2000
Riddle of Master Lu
Flight Unlimited Spezial
Jagged Alliance
Cyclemania
FX-Fighter
Silent Steel
Absolute Zero
Super Karts

plus 10 weitere Games auf
CD-ROM als Komp. ettpaket!

komplett **79,99**

Von vielen sehn-
süchtig erwartet:

Lands of Lore 2

dt., CD-ROM *

89,99

Das Schwarze Auge 3

- Schatten über Riva -

dt., CD-ROM

39,99

Unser Tip des Monats:

Privateer 2

- The Darkening -

Auf der Suche nach Ihrer verlorenen Identität
erkunden, erkämpfen und erkämpfen Sie sich Ihren
Weg auf der dunklen Seite des Universums.

dt., CD-ROM

79,99

Brettspiel goes PC!

Risiko

dt., CD-ROM

79,99

Monopoly

dt., CD-ROM

69,99

Flottenmannöver

dt., CD-ROM

79,99

Othello

dt., CD-ROM

39,99

Cluedo

dt., CD-ROM

79,99

Yahtzee

dt., CD-ROM

79,99

Nascar Racing 1

Incl. Trackpack

CD-ROM

19,99

Nascar Racing 2

CD-ROM

79,99

Perfect Grand Prix

Neue Strecken, Editoren und vieles
mehr für F1 Grand Prix 2

CD-ROM *

29,99

Jagged Alliance 2

- Deadly Games -

Dieses Winter kommen Strategie-Fans nicht
zur Ruhe! S/Tech präsentiert das nächste
vielversprechende Strategie-High-gh!

dt., CD-ROM * **79,99**

Genau das richtige für
lange Winterabende!

Discworld 2

dt., CD-ROM *

89,99

Phantasmagoria 2

CD-ROM

79,99

Diablo

CD-ROM

79,99

Media Point

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Media Point

Koblenz
Platzstraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale

Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansaagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point*

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inkl. 10% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen
vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne zusenden.
Versandkosten, nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NV-Gebühr. Kreditkarte 9,99 DM
Vorkasse: 8,99 DM - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Einkaufs- und USt auf Anfrage - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM



Wir drehen die Uhr um drei Jahre zurück: Origin muß für Teil acht seiner Ultima-Serie heftige Kritik von Rollenspiel-Puristen einstecken. Der Action-Beistandteil wurde zu stark gewichtet, meinen die einen - der Avatar sei zu einer lächerlichen Jump & Run-Figur verkommen, spotten die anderen. Irritiert kündigen die Texaner an, bei Ultima 9 wieder zum alten Konzept zurückzukehren. Wir stellen die Uhr wieder vor: Ende 1996 versucht Warcraft-Hersteller Blizzard, aus Origins Not eine Tugend zu machen und veröffentlicht ein Rollenspiel mit einem Action-Anteil von fast 100%. Ein gewagter Vorstoß, der sich aber lohnen könnte.

Diablo

In Teufels Küche

Ein Rollenspiel ohne seitenlange Dialoge, ohne immerwährende Suche nach Artefakten, ohne ein Dämonenkomplott, das aufgedeckt werden muß? Wo gibt's denn sowas? Die Nachfrage ist nicht unberechtigt - aber Diablo ist eben kein gewöhnliches

Spiel. Schon die Hintergrund-story hat recht ungewöhnliche Wurzeln. Im Alten Testament ist die Rede von einem immerwährenden Krieg zwischen mächtigen Erzengeln - denn einige von ihnen sagten sich von Gottes Herrschaft los und verfielen dem Bösen. Um dem

Leser die epischen Erklärungen des Handbuchs zu ersparen, kommen wir gleich zum fiktiven Ende der Geschichte: Die bösen Erzengel Mephisto, Baal und Diablo werden in die Welt der Sterblichen verbannt und dort an drei heiligen Orten gefangengehalten. Nach einigen

Jahrhunderten der Gefangenschaft gelingt es ausgerechnet dem übelsten von ihnen, Diablo, sich zu befreien. In einem Dungeon-System unterhalb des Dörfchens Tristram scharf er die Ausgeburten der Hölle um sich. Wenn die Zeit reif ist, wird Diablo wieder an die



Die Jägerin ist der Allround-Charakter in Diablo. Neben ihren herausragenden Fähigkeiten im Umgang mit Bögen aller Art kann sie Zaubersprüche anwenden (Bild), aber auch die meisten Nahkampfwaffen benutzen.

Oberfläche zurückkehren, um Tod und Zerstörung zu bringen. In den letzten Jahren wollten schon viele Krieger und Zauberer dieses Schicksal abwenden, aber keiner von ihnen kehrte je lebend aus Diablos Höhlensystem zurück. Also liegt alles in der Hand des Spielers. Nur wenn er es schafft, in das tiefste Geschoß des Dungeons vorzudringen und den Erzengel zu besiegen, ist der Schrecken ein für allemal zu Ende.

Die Heldenklasse - keine leichte Entscheidung

Rollenspieltypisch wird der Spieler am Anfang vor die Wahl zwischen drei verschiedenen Heldenklassen gestellt. Mitglieder der Kriegerkaste sind Meister im Nahkampf und können selbst mit dem schwersten Langschwert noch elegant umgehen. Magier hingegen sind auf das Aussprechen von Zaubern angewiesen, die teilweise noch verheerendere Wirkung zeigen als ein Schwertstreich. Wer sich weder für den Magier noch für

den Krieger entscheiden will, kann auch die Rolle einer sogenannten Jägerin annehmen, welche die Vorzüge und Nachteile der beiden Heldenklassen in sich vereint. Je nachdem, wie man sich entscheidet, wird eine vorgegebene Anzahl von Punkten auf einzelne Charakterattribute verteilt: Krieger erhalten hohe Kraft- und Ausdauerwerte, während die Stärke der magiebegabten Wesen vor allem im Bereich der Zauberkraft und im Spürsinn liegt. Über die anfänglichen Grundpunkte hinaus liegt die weitere Entwicklung des Charakters dann allein beim Spieler. Jedesmal wenn ein Monster besiegt wird, steigen seine Erfahrungspunkte - und damit die Chance, den nächsten Erfahrungslevel zu erreichen. Das Erklimen jeder Stufe der Erfahrungsleiter bringt dem Spieler weitere fünf Charakterpunkte, die er nach Belieben auf die vier Attribute verteilen kann. Auf diese Weise ist es überhaupt kein Problem, einen Krieger allmählich in einen tüchtigen Zauberer zu verwandeln - und umgekehrt.



Ein kleiner Sprung in der Dungeon-Wand legte diese Höhle frei. Wie sich herausstellt, gehört sie zu einer der Sondermissionen.



In manchen Räumen stehen Möbelstücke herum, die untersucht werden können - hier ist eine Bibliothek. Im Bild: Meistens stehen die Gewölbe allerdings leer.



Wer einen Bogen benutzt, sollte viel Abstand zwischen sich und den Monstern lassen. In diesem Bild steht die Heldin viel zu nah an dem bewaffneten Skelett. Da nur ein Gegner vorhanden ist, geht es diesmal noch gut.



Der Transparenz-Effekt ist hier gut zu erkennen. In einem anderen Spiel wäre die Spielfigur hinter der Dungeon-Wand nicht zu sehen.



Ab Level 13 ist die Hölle fast Genauer gesagt beginnt hier Diablos privater Trakt. Wer sich in dieses Stockwerk wagt, sollte gut bewaffnet sein. Die roten Flächen bestehen aus glühender Lava, die den Spieler verbrennen kann.

Das verwunschene Dorf: eine 24-Stunden-Tankstelle

Nachdem man seinen Helden erschaffen hat, findet man sich im besagten Dorf Tristram wieder. Hier trifft man einige Bewohner, die tatsächlich bereit sind, ein paar Sätze mit dem Ankömmling zu wechseln. Außer einigen Belanglosigkeiten erfährt der Spieler hier noch nicht viel über das, was ihn im Dungeon erwartet. Eine

wichtige Bedeutung haben die Dorfbewohner dennoch. Im Spielverlauf bieten sich nämlich unzählige Gelegenheiten, vom Dungeon an die Oberfläche zurückzukehren - dann sind der Schmied, der Heiler, die Hexe usw. willkommene Anlaufpunkte, wenn es darum geht, beschädigte Waffen zu reparieren, Zauberstäbe wieder aufzuladen oder Lebensenergie nachzutanken. Bei den gelegentlichen Besuchen im Dorf erhält der Spieler außer-

dem kleinere Aufträge, die zwar nicht zum Spielziel gehören, deren Erfüllung aber durch besonders interessante Ausrüstungsgegenstände belohnt wird (geweihte Ringe, magische Schwerter etc.). Außerdem lassen sich Kauf- und Tauschgeschäfte jeder Art durchführen; die Reichtümer aus den Taschen der Kreaturen wollen schließlich wieder in Umlauf gebracht werden. Im Gegensatz zum Dorf, das von Spiel zu Spiel immer gleich

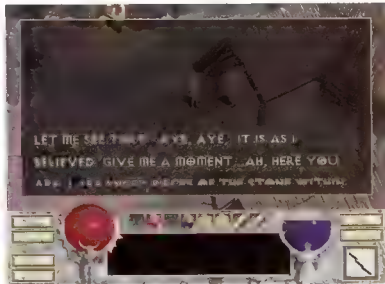
aufgebaut ist, sieht die Dungeon-Welt mit ihren 16 Etagen bei jedem Neustart völlig anders aus. Als herausragende Besonderheit programmierte Blizzard hierfür einen Dungeon-Generator, der das Höhlensystem per Zufall aufbaut und auch die Monster jedesmal neu platziert. Der Hersteller wollte damit erreichen, daß das Spiel auch nach dem dritten oder vierten Mal eine echte Herausforderung bleibt. Ein angenehmer Nebeneffekt: Kommt der Spieler in eine Situation, der er sich nicht gewachsen fühlt, so kann er einen neuen Dungeon generieren lassen und mit derselben Spielfigur (inklusive aller Charakterwerte!) noch einmal von vorne anfangen.

Mit einer Maus gegen Monster

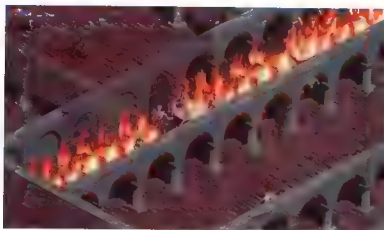
Das bunte Treiben im Untergrund erinnert auf den ersten Blick an Electronic Arts' Crusader: No Remorse. Genau wie in dem Action-Shooter sieht der Spieler von schräg oben auf seinen Helden herab. Das umliegende Gelände wird ebenfalls aus der isometrischen Schrägperspektive dargestellt. Bereits hier fallen aber erste Unterschiede auf. Da man davon ausgehen kann, daß es in einem unterirdischen Gewölbe



Mit dem „Town Portal“-Zauber läßt sich an jeder Stelle im Dungeon ein Teleporter erzeugen. Tritt man durch das blaue Oval, so landet man im Dorf.



Die Dorfbewohner - hier der Schmied - erzählen keine tollen Geschichten, sind aber hilfreich, wenn es um den An- und Verkauf von Ausrüstung geht.



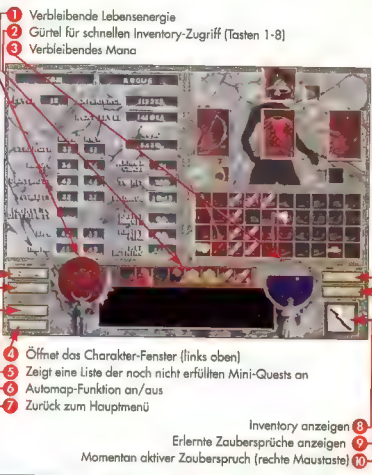
Wenn viele Untote auf einem Haufen stehen, erweist sich der Feuerwand-Zauberspruch als eine höchst effektive Angriffstechnik.

nicht gerade hell ist, wird nur die direkte Umgebung der Spielfigur erleuchtet (bestimmte magische Gegenstände erweitern diesen Sichtradius). Eine wirkliche Innovation sind transparente Wände, die sämtliche toten Winkel eliminieren, die in isometrischen Grafik-Engines bisher immer störten. Alle Dungeonswände, die die Sicht auf das Spielfeld verschieren, sind in Diablo zwar deutlich erkennbar, gleichwohl lassen sie alle Gegenstände schwach durchschimmern, die hinter ihnen liegen. Ein weiterer großer Unterschied zu Crusader ist die Steuerung, die fast ausschließlich auf Mauskommandos basiert. Will man, daß die Spielfigur zu einem bestimmten Punkt am Bildschirm läuft, so genügt ein Linksklick auf die betreffende Stelle. Kommt es zur Konfrontation mit einem oder mehreren Monstern, so reicht ebenfalls ein Mausklick, und schon schwingt der Krieger sein Schwert oder seine Streitaxt. Wer keinen Krieger, sondern die Jägerin oder den Magier steuert, sollte solche Nahkämpfe - zumindest am Anfang - nach vermeiden. In diesem Fall sind Fernwaffen (Bögen mit unerschöpflichem Pfeilvorrat) oder Zaubersprüche die geeigneteren Waffen. Erstere werden ebenfalls mit der linken Maustaste, die letzteren hingegen mit einem Rechtsklick gesteuert. Die

Wirksamkeit der über 30 verschiedenen Waffen und Zaubersprüche hängt von mehreren Faktoren ab. Zum einen natürlich von den Charakterwerten Ihres Kämpfers, zum anderen aber auch von der Biologie des jeweiligen Gegners. Ein anschauliches Beispiel sind die Skelette, gegen die eine „Knochenbrecher“-Axt sehr viel wirksamer ist als ein dünner Pfeil. Im Falle der kleinen, fledermausartigen Flügeldämonen verhält es sich wieder andersherum.

Das Interface

Während der Spieler im Inventory herumwerkelt, läuft das Spiel gradenlos weiter, das heißt man muß jederzeit mit dem Angriff eines Monsters rechnen. So wie hier dargestellt (mit gleichzeitig geöffnetem Charakter- und dem Inventory-Bildschirm) sollte man Diablo deshalb nicht spielen.



Wenn Sie den Horden des Skeletton-Kings in die Arme laufen, wissen Sie, was das Wort „Übermacht“ bedeutet. In diesem Fall sollte auch ein guter Nahkämpfer oder Zauberer schnellstmöglich das Weite suchen.

SPIEL DES MONATS



Im Multiplayer-Modus (siehe unten) kann derselbe Gegner gleichzeitig von mehreren Spielern in die Zange genommen werden.

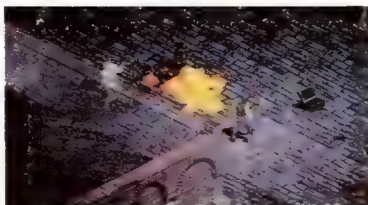
Bequem und komfortabel

Obwohl alle 16 Levels dem Zufallsgenerator entstammen, wirkt ihr Aufbau sehr realistisch

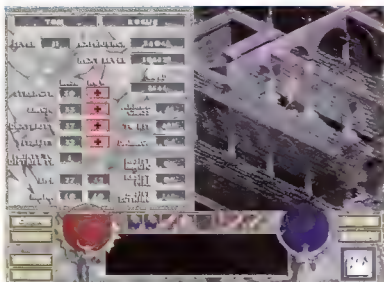
und teilweise sogar linear. Der sichtbare Bildschirmbereich entspricht zwar weniger als einem Hundertstel einer Gesamtkarte - trotzdem besteht nicht

Multiplayer-Gemetzel

Diablo läßt sich zu zweit per Modem und zu viert im Netzwerk spielen. Je nach Anzahl der beteiligten Spieler hebt das Programm den Schwierigkeitsgrad, das heißt die Gesamtmenge der Monster, selbstständig an. Grundsätzlich wird davon ausgegangen, daß alle Teilnehmer kooperativ spielen und gemeinsam gegen Diablos üble Horden antreten. Es ist allerdings auch erlaubt, diese Freundschaftsoption auszuschalten und eine Art Deathmatch zu beginnen. Im Gegensatz zu den bekannten 3D-Action-Spielen ist es nicht möglich, die Monstern horden dabei komplett zu deaktivieren. Da die Teilnehmer eines Multiplayer-Matches sich häufig gleichzeitig im selben Raum befinden, ist vor allem beim Zaubern etwas Vorsicht angeraten: Blitze und Feuerbälle verletzen zufällig getroffene Helden genauso leicht wie die anvisierten Monster. Die eingebaute Chat-Funktion erleichtert die Kommunikation zwischen den Teilnehmern und hilft, solche Mißverständnisse schnell wieder auszuräumen. Neben den beiden „herkömmlichen“ Multiplayer-Optionen wird es nach dem Release auch die Möglichkeit geben, über Blizzards „BattleNet“ im Internet zu spielen. Leider konnten wir bisher nur im Netzwerk und via Modem spielen, da das BattleNet vor dem Redaktionsschluß noch nicht online war. In den beiden getesteten Modi verhielt sich Diablo allerdings sehr stabil, und der Spielfuß läßt nur unwesentlich unter dem zusätzlichen Rechenaufwand.



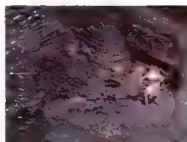
Vorsicht beim Zaubern! Da sich im Multiplayer-Spiel oft mehrere Helden im selben Raum herumtreiben, kann ein unvorsichtig ausgesprochener Spell zu ernsthaften Verletzungen führen.



Wenn das Programm die Meldung „Level up!“ einblendet, kann man im Charakter-Bildschirm fünf Bonuspunkte auf die vier Attribute verteilen.

die Gefahr, sich darin zu verlaufen. Zum einen fallen die bereits betretenen Räume durch die vielen herumliegenden Kadaver auf, zum anderen läßt sich per Tastendruck auch eine automatische Karte aktivieren, die den Level-Grundriß als Strichzeichnung über dem Spielgeschehen einblendet. Je tiefer sich ein Stockwerk unter der Erde befindet, um so böserartiger und zahlreicher werden seine Bewohner. Abenteuerer, die nicht jede erbeutete Waffe genau unter die Lupe nehmen (es könnte ja eine verzauberte sein) und kleinere Schätze einfach liegen lassen, werden deshalb spätestens im fünften oder sechsten Level auf ernsthafte Probleme stoßen. In Anbetracht der vielen Waffen, Rüstungen

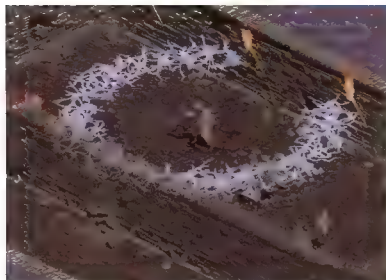
und Zaubergegenstände, die sich im Kampf erbeuten lassen, ist der Platz im Inventory fast schon zu knapp bemessen. Glücklicherweise wurde das Spiel seit der Demoversion (PC Games 11/96) aber um einen „Gürtel“ mit acht Fächern erweitert, der einen schnellen Hotkey-Zugriff auf wichtige Zaubertränke und Schriftrollen ermöglicht. Ein Zugeständnis



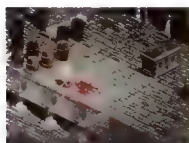
Der gelbe Haufen links unterhalb der Spielfigur ist eine kleine Menge Gold, die ein Gegner zurückließ.



Das sogenannte Speedbook ist eine komplette Auflistung aller momentan verfügbaren Zaubersprüche. Als Hotkeys dienen die Funktionstasten.



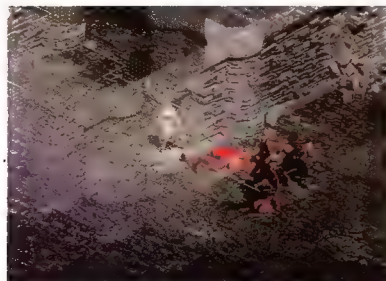
Wer viele Bonuspunkte in die Magiefähigkeit seines Charakters investiert, kann selbst einen Krieger zum brauchbaren Magier machen.



An den Fässern sollte man nicht achtlos vorübergehen. Wer sie zerschlägt, wird mit Goldschätzen und zusätzlicher Ausrüstung belohnt.



Deutlich zu sehen: der Dungeon ist in direkter Umgebung der Spielfigur heller erleuchtet als in einigen Metern Entfernung.



Die automatische Karte wird über den Spielbildschirm projiziert. Noch nicht erkundetes Terrain läßt sich auf diese Weise sofort erkennen.

Statement



Diablo ist der spielgewordene Trend der letzten Monate. Statt verzwickter Rätsel und umfangreicher Dialoge bevorzugt der Prototyp des modernen Spielers Action, Action und nochmals Action. Unter diesem Vorzeichen betrachtet, wird Diablo sämtlichen gestellten Anforderungen gerecht: Alles, was in einem Rollenspiel Laune macht, nämlich Charakterschulung, Monster verknappen und das ständige Verbessern der Ausrüstung, wurde aus dem klassischen Spielprinzip herausgelöst und in ein Actionspiel à la Crusader: No Remorse gepflanzt. Das Ergebnis dieser Kreuzung fesselt den Spieler eventuell nicht ganz so lange wie einst Ultima 7, verfügt dafür aber über einen Spannungsbogen, der vom Betreten des Gewölbes bis zum Sieg über Diablo nicht abreißt - also schätzungsweise 30-40 Stunden lang. Durch die völlig unterschiedlichen Kampftaktiken für Zauberer, Krieger und Jäger hat man auch Lust, ein zweites oder drittes Mal zu spielen, was die Gesamtspielzeit auf über 100 Stunden summiert. Meine Empfehlung gilt für alle Leute, die Action lieben und gerne mal einen Ausflug ins RPG-Genre unternehmen. Echte Bleistift & Würfel-Fanatiker dürften von Diablo weitaus weniger beeindruckt sein.

an das sehr actionlastige System ist wohl auch das sogenannte Speedbook. In diesem Zauber-Inventory können - analog zum Gürtel - bestimmte Spells den Funktionstasten zugeordnet werden, was auch die Magier zum schnellen Wechseln ihrer „Waffen“ befähigt.

Das Bestiarium von Diablo

Die „kleine Monsterkunde“ des 90-seitigen deutschen Handbuchs unterscheidet ein Dutzend verschiedener Rassen, mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Verhaltensweisen. Im Programm wurde versucht, dem Charakter jeder dieser Kreaturen durch unterschiedliche Kampftaktiken gerecht zu werden. Wie man an einigen Bei-

spielen sieht, ist Blizzard dies relativ gut gelungen: die koboldartigen „Fallen Ones“ greifen grundsätzlich im Rudel an, stieben wild auseinander, wenn einer ihrer Kameraden dem Schwert zum Opfer fällt, sammeln dann aber schnell wieder Mut für einen erneuten Angriff. Die gefährlichen „Horned Demons“ setzen hingegen voll auf die Stier-Taktik und rennen aus großer Entfernung auf den Helden zu, um ihn aufzuspießen. Es ist ratsam, diese Art von Dämonen nur auf engstem Raum zu bekämpfen. Im Grunde genommen gibt es für jede Art von Kreatur eine ideale Kampftaktik und eine ideale Waffe - die eigentliche Herausforderung ist natürlich, diese auch zu finden. Neben der guten Monster-KI fällt die grafisch reich ausgeschmückte Umgebung auf, die voll auf SVGA abgestimmt wurde. Die vielen Licht- und Schatteneffekte und die flüssig animierten Spielfiguren entsprechen voll dem derzeitigen Standard. Obwohl die ständig mitscrollende 3D-Umgebung bei mehr als 20 gleichzeitig angezeigten Monstern gelegentlich ins Ruckeln gerät, verschlechtert dies nicht die Spielbarkeit. Begleitet wird das Geschehen von einigen mittelalterlich anmutenden Soundtracks, die der Atmosphäre nur zugutekommen.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECHS	
VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
MS-DOS 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 50 MB / General MIDI	
CD 600 MB / Audio	
REQUIRED	
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
bis 4 Spieler im Netzwerk, Modem, Internet	

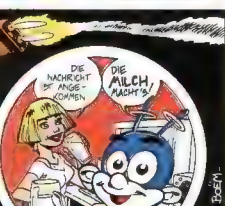
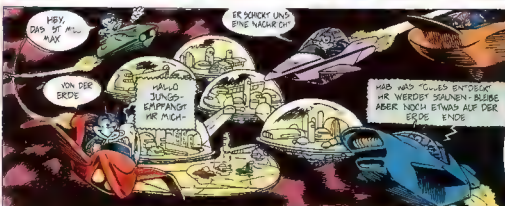
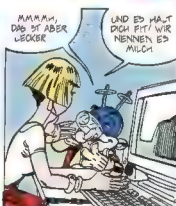
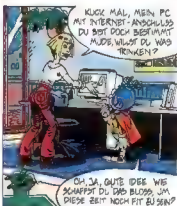
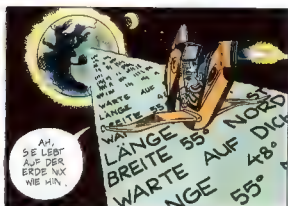
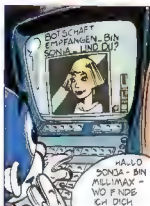
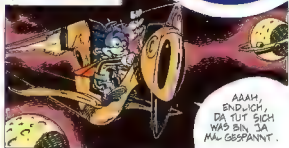
RANKING	
RPG-Action	
Grafik	89%
Handling	90%
Handlung	85%
Spielspaß	90%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blizzard Ent.
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember '96

DAS FREMDE MÄDCHEN

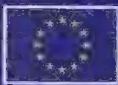


MILLIMAX

NEUERBERG FLIEGT MILLI-
MAX DURCH ALLE
UND SUCHT KONTAKTE ÜBER
SEIN INTERPLANET



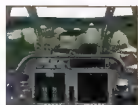
Eine Anzeige der CMA Central Marketing-Gesellschaft der deutschen Agrarwirtschaft mbH, Bonn



FINANZIERT AUS MITTELN DER
EUROPÄISCHEN GEMEINSCHAFT

(Verordnung (EG) Nr. 3582/97 (S&T))

VERBRENNEN SIE SICH NICHT DIE FINGER



We build sims by the book™

<http://www.janes.com/janes.html> oder <http://www.ea.com/janes.html>



ATT: LBNP 37 und Vn Build sind by the book sind Warenzeichen von Electronic Arts. Rush Police Keros ist ein Warenzeichen von Origin Systems Inc. Jane's ist ein eingetragenes Warenzeichen der Jane's Information Group. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.

Jane's®

COMBAT SIMULATIONS

AH-64D LONGBOW

"Ganz klar die derzeit beste
Heli-Simulation!"

PC Joker 7/96: 117%

ATF

"(...) so präsentiert sich ATF als
ungeheuer abwechslungsreiche
Simulation mit einer nie-
dagewesenen Informationsfülle."

PC Games 6/96: 84%

USNF'97™

"US Navy Fighters ist eine
erstklassige Flugsimulation (...)"

PC Player 1/95: 86%



ATF: NATO FIGHTERS
Neue Missionen und Flugzeuge
sowie eine neue Balkan-
Kampagne für ATF-Spieler



**ADVANCED TACTICAL
FIGHTERS**
Die nächste Generation
des Luftkampfes



U.S. NAVY FIGHTERS '97
Der Nachfolger des
preisgekrönten USNF



AH-64D LONGBOW
Die Hubschrauber-
Simulation



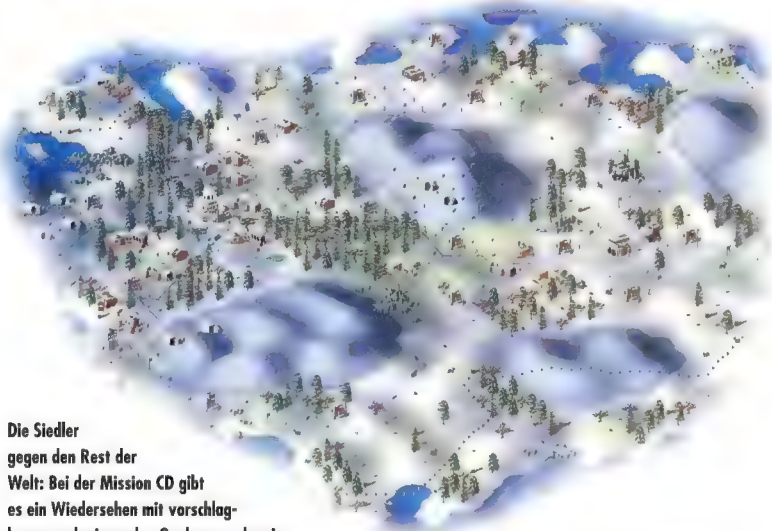
**AH-64D LONGBOW:
FLASH POINT KOREA**
Neue Missionen und eine neue Korea-
Kampagne für Longbow-Spieler

STÜRMEN SIE JETZT DIE LÄDEN!

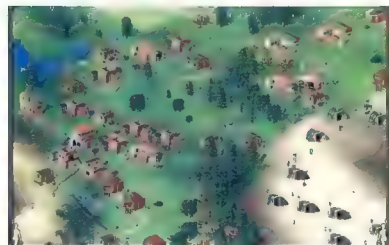
Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel.: 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44, Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.
Im WWW finden Sie Electronic Arts unter <http://www.ea.com/>

Die Siedler 2 Mission CD

Wintermärchen



Die Siedler gegen den Rest der Welt: Bei der Mission CD gibt es ein Wiedersehen mit vorschlag-ammerschwingenden Geologen, schweinebauchschleppenden Handlangern und schwertfuchtelnden Pixel-Soldaten. Diesmal besiedeln Ihre Römer sieben Kontinente in neun aufregenden Missionen, und ein famoser Editor sorgt dafür, daß der Nachschub an reizvollen Levels in den kommenden Monaten nicht so schnell abreißen wird.



Wer will fleißige Handwerker sehen? In Ihren Siedlungen wird wieder gebaut, gepflanzt, verwurstet, gebacken und natürlich gekämpft.

Ein Blick in die Statistik beweist: Zusammen mit Grand Prix 2 und Warcraft 2 gehört Blue Bytes Strategie/Wirtschafts-Mix Die Siedler 2 zu den weitaus erfolgreichsten Spielen des Jahres 1996. Die beste Produktion aus Deutschland ist es sowieso - überhäuft mit unzähligen Awards und nicht nur von der Fachpresse in den höchsten Tönen gelobt. Ein halbes Jahr und 200.000 verkaufte Einheiten später ist die Welt reif für die obligatorische Mission CD-ROM, die weit mehr als die übliche zusammengewürfelte Willkürlichkeit vieler Zusatz-Disks bietet. Das fängt bereits bei der Gestaltung der Kampagne an, denn hierbei handelt es sich um weitgehend naturgetreue Nachbildungen aller Erdteile und einzelner Länder

(Nord-/Südamerika, Nord-/Südasiens, Europa, Australien, Afrika, Japan und Grönland). Hinzu kommen zwölf Karten für's „Freie Spiel“ für bis zu zwei menschliche Spieler und maximal sechs Computergegner.

Alles beim alten

Grafik (SVGA bis 1.024 x 768 Bildpunkte), Sound und Benutzeroberfläche ließ man aus gutem Grund unverändert. Im Gegensatz zur Basisversion (deren Vorhandensein natürlich vorausgesetzt wird) besteht das Ziel in jedem Level nicht mehr darin, sich bis zum berühmten Torbogen durchzuschlagen, sondern schlicht und ergreifend die Behausungen der benachbarten Stämme zu vernichten. Als Anführer der Römer lassen Sie wie

gewohnt Bauernhöfe, Bäckereien, Windmühlen, Fischerhütten, Sägewerke, Werften und vieles mehr hochziehen, in denen solch unterschiedliche Waren wie Holz, Brunnenwasser, Werkzeuge, Getreide, Stahl, Bier und Schinken produziert werden.

Der Transport erfolgt mittels dem schon aus Siedler 1 bekannten Wegenetz, wobei die Gegenstände von einem Fährchen zum anderen bis in die entlegensten Gebiete transportiert werden. In größeren Gebirgen lohnt sich die Suche nach Gold, Kohle, Eisenerz und Granitbrocken, die durch den Bau von Bergwerken abgebaut werden können. Militärische Gebäude (Festungen, Baracken, Wachtürme usw.) erweitern das Hoheitsgebiet und drängen die Gegner zurück. Mit Hilfe von Scouts und Aussichtstürmen wird das anfangs abgedunkelte Territorium allmählich „freigelegt“; sobald die gegnerischen Linien in Sicht kommen, können Sie Steinkanonen einsetzen und mit Soldaten attackieren, die zuvor mittels der brisanten Formel „Schwert + Schild + Bier“ rekrutiert und mit Goldstücken bis zum General upgegradet werden. Ab dem Angriffsbefehl dürfen Sie bei den darauffolgenden Duellen nur noch zuschauen, aber bei-

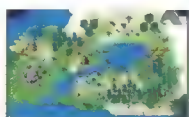


Heimarbeit: Die Icons in den Fenstern des Editors sind fast selbsterklärend. Dieser idyllische Flecken Erde ist innerhalb weniger Minuten entstanden.

spielsweise keinen rechtzeitigen Rückzug in aussichtslosen Situationen anordnen.

Command & Conquer

Thema Künstliche Intelligenz: Nach wie vor sind die Nubier, Asiaten und Wikinger ziemlich berechenbare Völkchen, die meist sofort angreifen, wenn man z. B. deren Verbündeten zu nahe kommt oder auch nur einen Grenzstein zu ihren Ungunsten versetzt. Außerdem reagieren sie extrem allergisch auf Aktionen Ihrerseits in der Nähe von Goldbergwerken. Für ein „Aufbau-Programm“ dieser Art reicht die Cleverness der Computergegner jedoch völlig aus, denn in erster Linie resultiert der ungeheure Kurzwirkfaktor ja aus



Testlauf: So sieht das Ergebnis als „Freies Spiel“ aus.

dem In-Schwung-Halten der Wirtschaft in den rasch größer werdenden Imperien. Im Gegensatz zu WarCraft 2 & Co. spielen kriegerische Auseinandersetzungen eine eher untergeordnete Rolle und werden meist erst gegen Ende einer Mission akut.

Selbstgemachtes

Mit dem mitgelieferten Editor bekommt der Begriff „Landschaftsgestaltung“ eine ganz neue Bedeutung: Bäume, Sträucher, Kakteen, Steinhäufen und selbst Hasen, Rehe und Enten werden einfach auf die Gorräud-Shading-Landschaft verteilt, die der Spieler beliebig „tapazieren“ kann – das Angebot an Texturen reicht von der Blumenwiese über Schnee bis hin zu Lava und Steppe. Tümpel, Seen, Hügel und Gebirgszüge sind dank der Absenken-/Anheben-Funktion in Sekunden-schnelle kreiert. Wie mit einem Malprogramm arbeitet man entweder punktuell oder großflächig und pflanzt so ganze Wälder mit einem einzigen Mausklick. Mit der Wahl der

Startpunkte für die bis zu sieben Parteien und einer sinnvollen Verteilung der Rohstoffe läßt sich der Schwierigkeitsgrad nach Belieben justieren. Die fertigen Welten (erhältlich in Größen von 32 x 32 bis 256 x 256) können anschließend einfach ins Hauptprogramm als sogenanntes „Freies Spiel“ eingeladen werden, wobei Sie die Nationalität der Gegner, das Spielziel und andere Details wie gewohnt anpassen. Ein gravierender Nachteil des Editors, der letztlich zur leichten Abwertung geführt hat: Da Sie keine Häfen bauen können, entfällt auch der komplette Schiffsverkehr (das gilt auch für die neue Kampagne!). Die Auswirkungen dieses Eingriffs bekommen Sie spätestens dann zu spüren, wenn Sie eine selbstgemachte Karte mit mehreren Inseln ausprobieren...

Petra Mauerröder ■

SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	4 MB General MIDI
CD	41 MB Audio

REQUIRED

486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

2 Spieler an einem PC

RANKING

Strategie

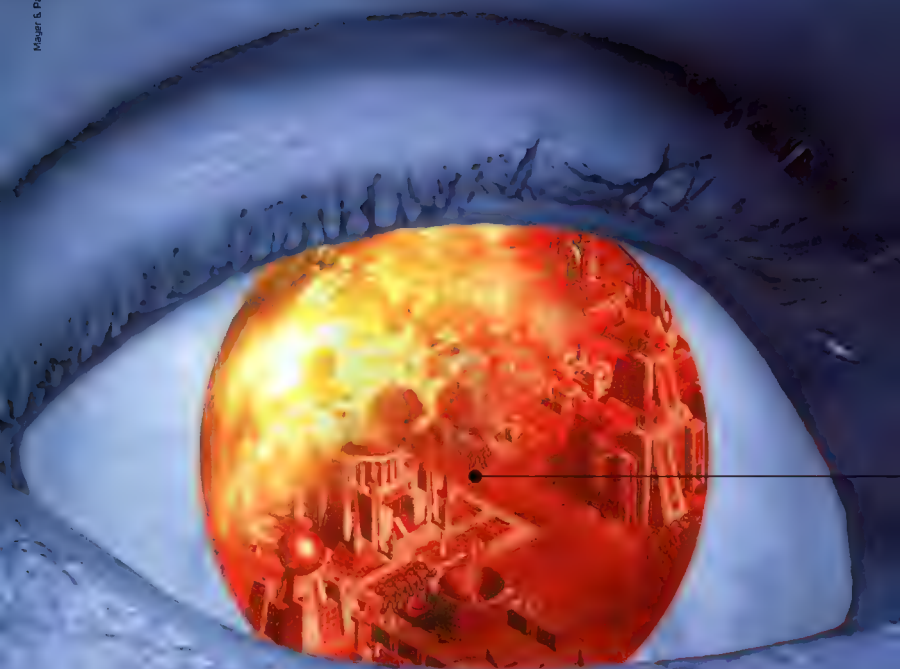
Grafik	90%
Handlung	75%
Handlung	80%
Spielspaß	89%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 40,-
Release	Dezember 96

Statement

Die langen Winterabende sind gerettet: Für gerade mal 40 Mark bekommen Siedler 2-Fans noch mal fast den gleichen Spielspaß wie beim Hauptprogramm, plus einen Editor als Zugabe obendrauf. Die erwarteten Abnutzungerscheinungen halten sich trotz fehlender Neuerungen in Grenzen. Bester Beweis: hat man das Programm erst einmal installiert, schlägt das als kuriert geglaubte Siedler 2-Fieber („Nur noch diese eine Holzfallerhüte...“) wieder gänzlich aus. Für mich unbegreiflich: eines der fundamentalen Features, das Schiffs-/Hafen-Management, wurde ersatzlos gestrichen. Frage nach Mithras: War das wirklich nötig? Außerdem wäre das eine oder andere Szenario wünschenswert gewesen, bei dem z. B. die darniederliegende heimische Forstwirtschaft saniert werden muß. Auf Dauer nervt es nämlich etwas, jedesmal wieder ganz von vorne mit einem einsamen Hauptgebäude auf weiter Flur beginnen zu müssen. Davon abgesehen bleibt Die Siedler 2 freitlich das, was es immer war: ein bescheidenes, weitgehend gewaltloses Strategie-Ereignis für die ganze Familie mit liebevoller Präsentation und vorbildlichem Spieldesign.



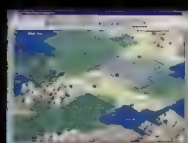


DEADLOCK

PLANETARY CONQUEST

Ein Planet. Eine Chance. Erobern Sie ihn – bevor es die anderen tun!

Im unbarmherzigen Kampf um die Vorherrschaft auf einem kostbaren Planeten stehen sieben Völker einander mit verzweifelter Entschlossenheit gegenüber. Das Überleben ihrer Rassen steht auf dem Spiel, daher kennen sie alle nur ein Ziel: Diesen Planeten für sich zu gewinnen, koste es, was es wolle.



- Deadlock kombiniert in großartiger Manier das Beste zweier höchst populärer Spielgenres: Die klassische Idee von der Eroberung eines Imperiums mit einer brillanten Wirtschaftssimulation.
- 5 verschiedene Spielmodi für bis zu 7 Spieler. Allein gegen den Computer, 2 Spieler über serielles Kabel, 2 Spieler über Modem, 7 Spieler über LAN-Netzwerk oder 7 Spieler über Internet.
- Führen Sie Ihre Kolonie durch wirtschaftliche und kulturelle Entwicklung zum Sieg oder schalten Sie die Gegner mittels atemberaubender futuristischer Kriegsführung aus.
- Unglaublich realistische, perfekt synchronisierte Aliens.
- Englische Version (mit Umtauschmöglichkeit) ab sofort erhältlich. Deutsche Version folgt im Dezember.

Jetzt erhältlich!!

„Tja, jetzt ist mein heimlicher Favorit... doch entthront worden. Accolades Planetenkampf motiviert nicht nur für Stunden (oder eher Tage), selbst nach verlorenen Spielen ist der Frustrationsfaktor erfreulich niedrig.“ *Power Play* 11/96

„Deadlock könnte das werden, was... nie war...: eine exzellente Umsetzung des Civilization-Konzepts im Weltraum – edel gestylt, angenehm zu bedienen, lange motivierend und hinreichend intelligent im Gegnerverhalten.“ *PC Games* 10/96

ACCOLADE



WARNER INTERACTIVE

<http://www.accolade.com>

PC CD ROM

Was haben wir damals gelacht, als die Witzbolde von Rainbow Arts tatsächlich eine vollkommen nutzlose Wäscherei in ihre Wirtschaftssimulation Mad TV eingebaut haben. Können solche Gags überhaupt noch getoppt werden? Die Fortsetzung von Greenwood verzichtet auf Betty Botterblom, nicht aber auf Familiensofa und Wäscherei.

Mad TV 2

Wiederholung



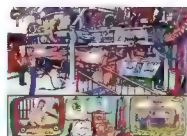
Leo Kirch ist überall: Auf dem Orient-Basar kaufen Sie Filmproduktionen ein, die - wie in der Realität - möglichst wiederholt werden sollten.

Nach Eröffnung eines Senders kauft man Spielfilme und Serien ein, produziert eigene Samstagabend-Shows und belegt die Werbeflächen mit Spots, an die meist Bedingungen (nur vor 22 Uhr, nicht während einer Komödie etc.) geknüpft sind.

Mein kleiner Fernsehsender

Wer denkt sich bloß immer diese unnötig verkomplizierten Benutzeroberflächen aus? Da kommt endlich irgendein schlauer Kopf auf die Idee, die rechte Maustaste mit einem Pulldownmenü für den schnellen Zugriff auf alle Locations zu belegen. Und was passiert? Nur ein Bruchteil aller Räume ist

tatsächlich anwählbar, alle anderen müssen im Laufschrift abgeklappt werden. Dann kann die Uhrzeit (ein Spieltag reicht von 17 Uhr abends bis 1 Uhr nachts) nicht jederzeit vorgestellt werden, und die Programmplanung mittels „Notebook“ artet wegen der zig Buttons in eine hoffnungslos chaotische Herumstüpserei aus. Bei allem Unverständnis für solche Strapazen: Mad TV 2 ist dank seiner kunterbunten, großzügig animierten SVGA-Cartoon-Grafik recht drölig aufgemacht und spart nicht mit Anspielungen, wie z. B. einer Monkey Island-2-kompatiblen Wahrsagerin und tonnenweise verlinkten Filmtiteln. **Petra Maueröder**



Die Mad TV-Familie auf der blauen Couch (rechts unten) läßt Rückschlüsse auf die Einschaltquote zu.



Ein Pulldown-Menü kürzt Fußwege durch „Mad TV Village“ ab.

Statement

Wenn Sie Wert auf RICHTIGE Satire legen, sollten Sie sich lieber „Alle zusammen, jeder für sich“ oder „Traumhochzeit“ reinziehen. Dann verpassen Sie allerdings eine hübsch präsentierte, mäßig komplexe und leider etwas umständlich zu bedienende Wirtschaftssimulation der unersten Art. Wer ohnehin auf eine zeitgemäße 1:1-Neuaufgabe spekuliert hat, wird Mad TV 2 mögen.



Auf dem PDA legen Sie die Abfolge der Sendungen fest, wobei Sie auf ihr Archiv an Spielfilmen, Serien, Seifenopern und Nachrichten zurückgreifen.

SPECS & TECHS	
VGA Tastatur	
SVGA Maus	
100%/WIN 3.1 Joystick	
WIN 95 SoundBlaster	
HD 43 MB GeneralMidi	
CD 34 MB Audio	
REQUIRED	
4860X286, 6MB RAM	
DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 100, 16MB RAM	
DoubleSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
2-3 Spieler im Netzwerk	

RANKING	
Wirtschaftssimulation	
Grafik	70%
Handlung	70%
Handlung	55%
Spielspaß	71%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Greenwood
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 96

Der multifunktionelle Game-Control-Manager

"Zwei-Spieler-Modus" - Gemeinsam spielen an einem Geopark (Soundkarte). Ein extra langes Kabel (1,80 m) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer.

Man kann bis zu 3 AlfaTwins hintereinander schalten (kaskadieren) um die freie Wahl zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen.

Ein vollkompatibler Gameport (z. B. Soundkarte) mit AlfaTwin unterstützt im 2 Player-Modus zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen.

Aussage eines Herstellerkollegen:

Just to let you know that the AlfaTwin Joystick-switch arrived intact. At this moment I have connected 7 (!) joysticks to the AlfaTwin :) and it works perfectly...



This all works without having to pull out all the cables, insert whatever I should say anything else as "Congratulations with a very nice product."
With kind regards, Edu Diskam, Technical Support Specialist (Gronin Europe/Holland)

Prerequisites

Einfach genial ..
(PC Action 8/96)

Das neue Zuckerwort.
von M. Allenborn.
(PC-Spiel 6/96)

„Für Vielspieler unerlässlich“
(PC Games 9/96)

Alienware brings you more Dimension as PC Spindler. Sledge brand blue (CD ROM today 6/95)

empfehl ich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC Spieler. (PowerPlay 9/95)

„... das knapp 40 Mark teure Gerät erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten ohne nicht mehr leben könnte.“
(PC-Player 7/96)

[illegible][illegible]

(Groß-)Händleranfragen
erwünscht



ALFA
DATA Deutschland

AB Union GmbH

AB Union GmbH · Lie-Meiner-Str. 1 · 85716 Unterschleißheim · Tel.: +49 (0)89 / 3 21 10 33 · Fax: +49 (0)89 / 3 21 49 53
Wood Office: 3F, No. 8, Lane 243, Chung Yang Rd., Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel.: (+886 2) 788-5775 · Fax: (+886 2) 788-5781 · e-mail: 6510330

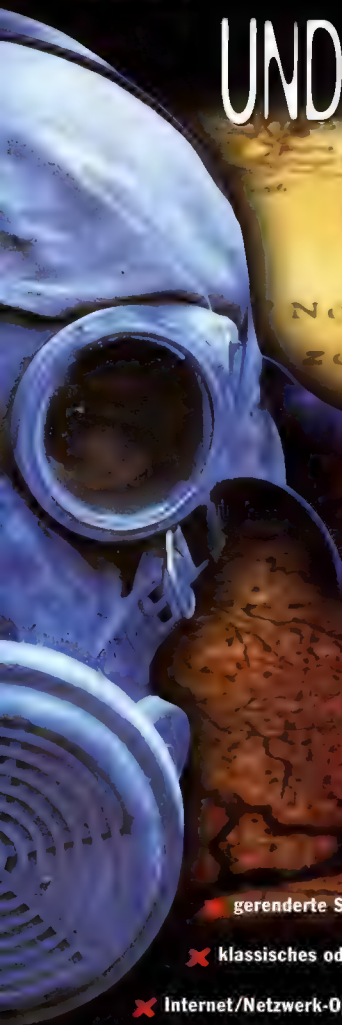
ROTE AMEISEN VERNICHTET



Ihr Auftrag: Befreien Sie besetzte Länder. Begeben Sie sich auf ein ungewisses Abenteuer. Führen Sie interaktive Schlachten, an Land und auf hoher See.

Zeigen Sie es Ihrem Gegner, wie es schon Napoleon tat. Um diesen Auftrag zu erfüllen, wird Ihnen einiges abverlangt. Dennoch, riskieren Sie's!

MAN MIT SPRAY. UND ROTE ARMEEN?



gerenderte SVGA-Kampfszenen

✗ klassisches oder ultimatives Risiko

✗ Internet/Netzwerk-Option für bis zu 8 Spieler

✗ sofortiges Netzwerkspiel durch 2 CD-ROMs

✗ komplett in Deutsch



Panzer Dragoon

Drachenkämpfer

Sega überschlägt sich momentan mit Umsetzungen erfolgreicher Konsolenspiele. Panzer Dragoon ist nun schon der neunte Titel, der in den vergangenen Wochen für den PC konvertiert wurde. Aufgrund der hohen Qualität ist es wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis sich Sega von den Umsetzungen löst und eigenständige Produkte für den PC entwickelt.

Nach ist es aber nicht soweit, noch müssen wir uns „nur“ mit Konvertierungen zufriedengeben. Die Story von Panzer Dragoon ist nicht gerade sehr innovativ, dafür aber altbewährt.

Nach einem finalen Krieg sind die uns bekannten Gesellschaftsformen nur noch eine Legende, alle technischen Entwicklungen wurden fast völlig zerstört und genetisch manipulierte Kreaturen wenden sich nun gegen ihre Schöpfer. Zu allem Überflus finden „Die Imperialen“, einer der neuen Stämme, in einer alten Lagerhalle ein paar Waffensysteme mit höchster Zerstörungskraft. Die Aufgabe ist damit klar:

diesen Schurken muß das Handwerk gelegt werden. Bewaffnet mit einer durchschlagkräftigen Feuerlanze macht man sich - auf dem Rücken eines Flugdrachen - auf die Suche nach den Imperialen.

Simplex Spielprinzip

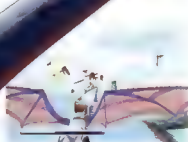
Im Stil von Rebel Assault muß man durch optisch und auch spielerisch völlig unterschiedliche Levels fliegen und alles abballern, was einem in die Quere kommt. Der grobe Ablauf ist also vorgegeben, man kann nicht wie beispiels-

weise bei Magic Carpet frei entscheiden, wohin die Reise gehen soll.

Trotzdem gewährt Panzer Dragoon zumindest ein Minimum an Bewegungsfreiheit: obwohl die echtzeitberechnete Umgebungsgrafik weiter am Spieler „vorbeifließt“, kann man den Flugdrachen also wenige Zentimeter in alle Richtungen bewegen. Auf diese Weise kann Projektilen und Gebäuden besser ausgewichen werden, ein abwechslungsreicheres und auch interessantes Gameplay ist das Resultat. Um die von allen Seiten anstürmenden

Horden besser unter Beschuß nehmen zu können, besteht außerdem die Möglichkeit, sich in vier Schritten um 360° zu drehen. Das ist vor allem bei sehr großen Endgegnern wie beispielsweise dem Sandwurm oder dem Flugschiff absolut notwendig.

So viel zur Defensive. Um den Schurken nun an den Kragen zu gehen, stehen zwei Angriffsorten zur Verfügung. Die Feuerlanze kann natürlich



Wenn Sie die Gegner markieren, können Sie mehrere Schüsse gleichzeitig abfeuern.



Die riesigen Sandwürmer tauchen immer wieder aus dem Wüstensand auf und sind daher nur sehr schwer zu treffen - einer der fiesen Endgegner.



Panzer Dragoon geizt nicht mit Spezial-Effekten. Die Wasseroberfläche lenkt - im animierten Zustand - oft genug von den Gegnern ab.



Rechts oben im Bild sehen Sie auf dem Radar die Gegner - Sie können den Flugdrachen in 90°-Schritten um die eigene Achse drehen.

einzelnen abgefeuert werden, effektiver ist es allerdings die Taste gedrückt zu halten und die gewünschten Ziele zu markieren - alle angewählten Gegner werden dadurch attackiert.

Bombastische Endgegner

Ein wahres Feuerwerk brennt Sega im grafischen Bereich ab. Die texturierten Landschaften lassen kaum Details vermissen, die Animation der Widersacher keine Wünsche offen. Besonders viel Mühe hat sich Sega aber mit den überdimensionalen Endgegnern gegeben, die sich in puncto Größe meist über mehrere Bildschirme erstrecken. Bestes Beispiel ist hier wohl der riesige Sandwurm, der aus dem heißen Wüstensand auftaucht, ein paar Salven auf den Spieler abfeuert und genauso schnell wieder verschwindet. Gerade bei diesen Szenen macht Pan-

zer Dragoon sowohl grafisch als auch spielerisch eine erstaunlich gute Figur, denn einfach alles abzufeuern, was die Feuerlanze hergibt, führt nur selten zum Erfolg - vielmehr muß man sich ständig drehen, Attacken ausweichen und genau zum richtigen Zeitpunkt zuschlagen.

Panzer Dragoon bietet neben zwei Auflösungsmodi (320x200 und 640x480) auch verschiedene Farbtiefen an. Ab einem Pentium 100 mit 16 MB RAM kann Panzer Dragoon bei hoher Auflösung mit 256 Farben gespielt werden - wer über einen schnelleren Rechner verfügt, kann das Spektakel auch in High-Colour genießen. Untermalt wird das rasante Spielgeschehen von einem sehr poppigen Soundtrack, bei dem viel Wert auf eingängige Melodien gelegt wurde. Die fünfzehn Tracks liegen übrigens im Audio-Format vor.

Oliver Menne ■



Vor allem in engen Schluchten wird das Spiel ab und zu recht hektisch, ein schneller Zeigefinger ist hier zwingend erforderlich.



Das Luftschiff ist der Endgegner des ersten Levels. Der Balken am oberen Bildschirmrand symbolisiert die Lebensenergie des Widersachers.

Statement

Panzer Dragoon verfügt über alle Eigenschaften eines hervorragenden Shoot 'em Ups: faszinierende Grafik, mitreißender Soundtrack und gelungenes Gameplay - all das spornt immer wieder an, noch einen Level weiterzuspielen. Mit der - im direkten Vergleich zu Konkurrenzprodukten - extrem hohen Bewegungsfreiheit, kann Sega gleichzeitig neue Akzente in diesem Genre setzen. Panzer Dragoon ist also eine Umsetzung, die in dieser Qualität wohl niemand für möglich gehalten hätte.



Bei den Zwischensequenzen hätte sich Sega etwas mehr Mühe geben können. Der Qualitätsstandard am PC ist 1997 höher als 1995 am Saturn.

SPECS & TECHS

VEGA	Testatur
SVGA	Maus
005WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	50MB GeneralMidi
CD	170MB Audio

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Shoot 'em Up	
Grafik	88%
Sound	86%
Handling	90%
Spielepaß	85%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 80,-
Release	Januar '97

Mit Action-Spielen hat sich 7th Level bisher nicht hervorgetan. Das soll nun anders werden: bereits jetzt ist die Shareware-Version des Hubschrauber-Ballerspiels **Helicops** verfügbar, und im Frühjahr '97 soll dann auch die Vollversion des Programms auf den Markt kommen.

Immer dasselbe: irgendwann in der Zukunft bedroht der skrupellose Chef eines Verbrechenyndikats die Metropole NeoTokyo, und ein wackerer Polizeipräsident ruft eine geheime Luftkampfseinheit namens **Helicops** ins Leben, um gegen die sich ausbreitende Korruption anzukämpfen. Als Mitglied der **Helicops** bestaunen Sie einen von fünf unterschiedlichen Kampfhubschraubern und versuchen, mit viel Feuerkraft und halsbrecherischer Luftakrobatik (Sie müssen mit Ihrem Heli schon einmal die eine oder andere Lagerhalle durchqueren) die Aufträge zu erfüllen, die Ihnen vorher im Mission-Briefing anvertraut wurden. Wie nicht anders zu erwarten, geht es auch in **Helicops** vornehmlich darum, massenhaft vorhandene feindliche Stellungen in die Luft zu jagen, und

Helicops

Aufräumer



Sehr witzig: in einem der Mission-Briefings erfährt man, daß man mit seinem Hubschrauber einem gewissen General Oblix entgegentreten soll...

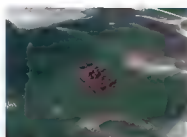
alle anderen Aktivitäten sind eher von sekundärer Bedeutung.

Beleibte Luft

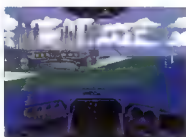
Bevor Sie sich in den Kampf gegen das Böse stürzen, dürfen Sie **Helicops** auch in der Shareware-Version schon sehr differenziert auf die Leistungsfähigkeit Ihres Rechners und auf Ihr eigenes Können abstimmen - u. a. lassen sich Grafikdetails an- und abschalten, und außerdem haben Sie die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden zu wählen. Wer ein Match mit Freunden im Netz wagen will, kann sich darüber hinaus die

notwendigen Files von der 7th Level-Internet-Site besorgen. Ihren Hubschrauber steuern Sie am besten mit der Tastatur, wobei die grundlegenden Bedienungselemente recht schnell erlernt sind, die kampftechnischen Feinheiten jedoch eine gewisse Eingewöhnungszeit benötigen. Wirklich erstaunlich ist, wie flott sich Ihr Heli - eine leistungsstarke Rechnerkonfiguration vorausgesetzt - über die reich texturierten Landschaften bewegen läßt, und ein energiegeladener Rock-Soundtrack sorgt dafür, daß man auch nach einem gescheiterten Einsatz immer wieder von vorne anfängt...

Herbert Aichinger ■



Aus seinem Cockpit kann man beinahe sämtliche Winkel des umliegenden Terrains einsehen.



Die reich texturierte Bodendarstellung ist ein Highlight von **Helicops**.

Statement

Helicops ist ein solides Hubschrauber-Ballerspiel - nicht mehr und nicht weniger. Man findet darin alle typischen Eigenschaften eines gut gemachten 3D-Shoot 'em Ups, echte Neuerungen sucht man in diesem Programm jedoch vergebens. Wer an solchen Games Spaß hat und obendrein auch den gehobenen Schwierigkeitsgrad nicht scheut, der ist mit **Helicops** gut beraten.



Zuweilen wird man von Bodeneinheiten und von feindlichen Kampffliegern gleichzeitig in die Zange genommen - schnelle Reaktionen sind gefragt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 67 MB	General MIDI
CD 200 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 100, 8MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Netzwerk zum Downloaden

RANKING

Action	
Grafik	77%
	73%
Handling	69%
Spiele Spaß	69%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	7th Level
Preis	ca. 199,-
Release	1. Quartal '97

Beim Spiel mit LARRY 7 benutzt man nicht nur seinen Kopf...



Oh, nein... der größte Schmeicheleur-Macho der Softwarewelt ist zurück!
Seit 10 Jahren zieht Larry Laffer bei den Frauen den kürzeren -
aber diesmal läuft alles anders!!

Genießen Sie billige Anmachsprüche, original Disco-Musik aus den 70ern und die
einmalige Atmosphäre an Bord eines Traumschiffs.

Bestaunen Sie den völlig neuen Larry-Look: Echte Zeichentrickanimationen für
echte Männer und emanzipierte Frauen! Erleben Sie die heißesten Häuschen,
die jemals in der Serie zu bestaunen waren. Jetzt nur keine falsche
Bescheidenheit... Lassen Sie den Larry raushängen!



BESTELLEN SIE KOSTENFREI DEN SIERRA KATALOG AUF CD-ROM.

Füllen Sie bitte den Bestellschein aus und senden Sie ihn in einem frankierten Umschlag an folgende Anschrift: SIERRA - DEUTSCHLAND - Robert - Bosch - Str. 32 - D - 63303 - DREIEICH

☐ JA, senden Sie mir bitte kostenfrei den Sierra Katalog.

Name: _____ Vorname: _____

Anschrift: _____

Postleitzahl: _____ Ort: _____ Land: _____



SIERRA

“ÜBERNEHMEN SIE!”

Jetzt zum Sonderpreis
von nur DM 49,95!

inkl. MwSt. Versand



Erleben Sie mit Captain Picard™, Commander Riker™ und der gesamten Besatzung der Enterprise™ ein neues Abenteuer von wahrhaft epischen Ausmaßen!

A Final Unity ist ein einzigartiges intergalaktisches Epos voller Geheimnisse und Gefahren, das Sie an die äußersten Grenzen des erforschten Weltraums, zu trügerischen Begegnungen mit außerirdischen Raumschiffen und noch viel weiter führt - bis in die ungeahnten Gefahren eines riesigen Weltraumnebels.

Übernehmen Sie das Kommando auf der Brücke, oder verlassen Sie das Schiff, und wagen Sie sich auf riskante Außenmissionen. Diese interaktive CD-ROM-Reise bildet eine echte Erweiterung der berühmten Fernsehserie und bleibt dabei allen bekannten Details treu - selbst die Originalstimmen aller sieben Hauptdarsteller aus der amerikanischen TV-Serie sind zu hören!

Beamten Sie Ihre Crew auf geheimnisvolle Planeten. Manövrieren Sie die Enterprise™ durch unbekannte Galaxien, und entdecken Sie Welten jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Sie haben die Kontrolle und arbeiten Hand in Hand mit der angesehensten Besatzung der Föderation!

Kein anderes Weltraumabenteuer kommt diesem CD-ROM-Erlebnis gleich. Es erwacht vor Ihren Augen zu vollem Leben - mit Figuren, die Sie direkt ansprechen, eindrucksvollen Filmsequenzen, unglaublichen SVGA-Grafiken sowie Sound und Musik in CD-Qualität. Genießen Sie Stunden aufregender Erkundung und Entdeckung! Reisen Sie frei durch das Universum, um ein Geheimnis längst vergangener Zeiten zu enthüllen. Erleben Sie STAR TREK: THE NEXT GENERATION hautnah!

Gehen Sie auf Ihren Posten, und übernehmen Sie das Kommando!

STAR TREK: THE NEXT GENERATION™ “A Final Unity™”

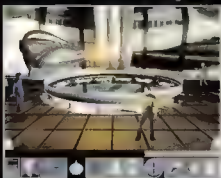
© und © 1994 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. STAR TREK: THE NEXT GENERATION ist ein eingetragenes Warenzeichen von Paramount Pictures. Spectrum Holobyte ist ein eingetragtes Warenzeichen von Spectrum Holobyte, Inc. Andere Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



**Mit den Original-
stimmen aus der
amerikanischen
TV-Serie**



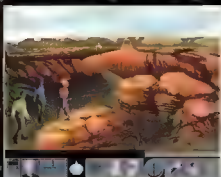
Die Spannung auf der Brücke steigt, Alarmsirenen
rot leuchten direkt bevor.



Stellen Sie einen Außentrupp zusammen, und
wählen Sie für jede Mission die fähigsten Leute.



Öffnen Sie die Ruffrequenzen, und stellen
Sie sich dem Unbekannten.



Lassen Sie sich auf exotische Welten hinunter-
beamen, und decken Sie nach und nach die
Geheimnisse einer unheimlichen, der Menschheit
überlegenen Zivilisation auf.



**Erhältlich für
IBM CD-ROM**

**Halten Sie auch Ausschau nach STAR TREK: THE NEXT
GENERATION® "Future's Past..." für Super NES®.**

**Spectrum
HoloByte MICRO PROSE**

Haben Sie sich als Bürgermeister auch über die Volksunruhen geärgert, mit denen die SIMs sich über Ihre Leistungen beschwerten? In solchen Augenblicken die Polizei anrollen zu lassen und dem Treiben ein Ende zu bereiten, ist mit SimCopter nun endlich möglich.

SimCopter Stadtswache



Die Auflösung von Verkehrsstaus via Megaphon ist eine der einfachsten Aufgaben. Sims von schrägen Dächern zu retten, ist weitaus komplizierter.

Der winzige kleine Helikopter, der in SimCity 2000 über den Städten kreiste und Staus, Feuer und andere Unannehmlichkeiten meldete, ist Mittelpunkt des Spiels. Als Hubschrauberpilot einer Einmannfirma erhält man von der Stadt Belohnungen, wenn man dem Alltagschaos Einhalt gebietet. Insgesamt acht verschiedene Missionstypen bietet SimCopter: angefangen bei der Verfolgung von Verkehrsroadies bis hin zur Seerettung. Der einfachste Weg, um Geld und Punkte zu bekommen, ist der Transport von SIMs, aber erst mit gefährlichen und zeitkritischen Missionen wird man wirklich reich. Bricht beispielsweise ein Feuer aus, kann man die Feuerwehr an den Einsatzort lotsen oder (ent-

sprechende Ausrüstung vorausgesetzt) das Feuer mit Bordmitteln bekämpfen. Dabei bekommt leider auch der Hubschrauber die eine oder andere Schramme ab, so daß man sein schwer verdientes Geld oft genug an die Mechaniker weiterreicht.

Nur fast eine Zusatz-CD-ROM

SimCopter ist sicherlich keine reinrassige Hubschrauber-Simulation, dennoch dürfte die Steuerung des Helikopters den meisten hubschrauberunerfahrenen Spielern nicht gerade leichtfallen. Hat man sich mit

den Eigenheiten der Flugmaschine aber erst einmal angefreundet, sind schnell die unterschiedlichen Missionstypen durchgespielt. Bereits nach wenigen Wochen hat man sämtliche Hubschraubertypen in seinem Hangar, alle Missionen auswendig gelernt und auch die diversen Tricks zum Geldverdienen kennengelernt. Als kurzweiliges Spiel für jeden Tag eignet sich SimCopter daher leider nicht, um seine SimCity 2000-Städte einmal von einer völlig neuen Seite kennenzulernen, die Simulation allerdings ganz hervorragend verwendbar.

Harald Wagner ■



Der Flug in Dachhöhe zeigt die riesigen Arkologien aus den vermagten SimCity 2000-Megastädten von ihrer hübschen Seite.



Der gefährliche Nachtflug bringt Vorteile bei der Feuerbekämpfung.

Statement

SimCopter hat einige herausragende Ansätze, die das Spiel fast zum Spiel des Monats hätten machen können:



die Grafik-Engine leistet mehr als die der „echten“ Hubschrauber-Simulationen, die Spielidee ist witzig und auch die Bedienung geht leicht von der Hand. Leider sind die acht Missionstypen nach kurzer Zeit langweilig, ein Dauerbrenner wie die meisten anderen Maxis-Produkte ist SimCopter daher nicht.



Einige Rettungsmissionen machen ein Verlassen des Helikopters notwendig.

SPECS & TECS	
VEA	Tastatur
SVGA	Maus
OS/2WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 36 MB	General MIDI
CD 560 MB	Audio
REQUIRED	
486DX4/100, 8 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 133, 16 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Simulation	
Grafik	75%
Handlung	87%
Handlung	76%
Spielspaß	71%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 100,-
Release	Januar 97

DW

21

49.-

DA

49. -

Formula 1 GP2 TV**The Need For Speed SE**

Gib Gummi:
Kneten und lachen

129

FIFA Soccer 97 by

NHL Hockey 97™

**Bewegung
Ist gesund:
Bandstreckpaket
für lächerliche**

129.

130A1000

Command & Conquer II* BV

Hirnschmalzanreger:
Strategiepaket für nur **139.-**

NORMAL RACING 2:	NO	79.
WAL HOCKEY 57	NO	69.
PERSONALITY:	NO	69.
IRON BOMBER	NO	79.
PRIVATEERS 2 THE DARKNESS	NO	69.
KILLEY MAC 90 97:	NO	69.
RETURN FIRE	NO	69.
RIPPER	NO	69.
RISKS:	NO	79.
ROAD RAGE	NO	59.
SCHLEICHFAMA	NO	69.
SCATTERED STEEL	NO	69.
ST. MARY	NO	65.

1000 M	59
STAR TRAIL RACE	75
WAGGATE WARS	69
WE NEED FOUR SPEED II	69
WHEELS OF THE THUNDER	79
WE COMMAND	69
WIND RAIDERS	69
WONDERSTUCK	69
WRESTLING FIGHTER	69
WRECKAGE II RIDE	79
WRECKERS	79
WRECKERS	69
WRECKERS	79

UV: Deutsche Version. EV: Englische Version. DA: Engl. Spiel mit dt. Anleitung

0180 5 130 530

BORIS GAMES
is a Trademark of
MEDIA PUBLISHING

Mit gekennzeichnete Spiele
erscheinen in den nächsten
Wochen. Vorbestellung möglich!

Irrtum
vorbehalten.

Versand und Verpackung je Bestellung DM 9.-

Kostenlos Katalog
mit weiteren 700
Titeln anfordern!



BORIS

Risiko

Krieg und Frie



Man könnte meinen, es gäbe unterhaltsamere Themen als den Krieg - und doch hat es ein Kriegsspiel geschafft, sich über Jahrzehnte hinweg als eines der beliebtesten Familienspiele der Welt zu behaupten. Brettspiel-Liebhaber wissen bereits, daß damit nur Risiko gemeint sein kann. Bei der Umsetzung des Klassikers für den PC hat sich Hasbro Interactive deshalb besondere Mühe gegeben: Neben der beliebten Original-Version enthält die CD-ROM eine stark erweiterte Variante, die auf ein völlig neues Regelwerk baut.

Das Spielprinzip ist schnell erklärt und erfordert keinerlei militärische Vorbildung: Auf einer Weltkarte mit 42 verschiedenen „Ländern“ versucht man, möglichst viele Gebiete für sich zu erobern. Wer am Zug ist, kann von seinen Ländern aus benachbarte Staaten angreifen oder Armeen ver-rücken. Über den Ausgang einer Schlacht entscheidet das Würfelglück und die zahlen-mäßige Überlegenheit. So war es zumindest beim Brettspiel. Die PC-Version bietet über das gewohnte Spielbrett hinaus noch vier weitere Karten: die Weltkarte mit den Grenzen des

19. Jahrhunderts bietet insge-samt 70 Gebiete, der Asian-und Amerika-Plan jeweils rund 150 verschiedene Felder und die Europakarte aus dem spä-ten 18. Jahrhundert sogar 180 Regionen. Wer will, kann die Partie nach dem gewohnten Re-gelwerk bestreiten - etwas inter-essanter ist aber die Option „Ultimative Würfelregeln“, bei der mehrere Einheiten auf einen Würfel gesetzt werden. Ein völ-lig ungewohntes Bild bietet sich dem Spieler, wenn die neue Va-riante, genannt „Ultimates Ri-siko“, gewählt wird. Dann nimmt das relativ unspektakulä-re Spielprinzip eine weitaus kompliziertere und vielschichti-gere Dimension an. Zum einen spielen Gelände-Eigenschaften



Mit 180 verschiedenen Regionen stellt Europa die mit Abstand größte Karte. Hier sind die meisten Länder sehr schwer zu verteidigen.

Statement

Die bisher aufwendigste Brettspielkonvertierung von Hasbro gefällt mir als Fan des papierernen Originals ausgesprochen gut. Endlich ist es möglich, auch ohne menschliche Kontrahenten Parteien mit bis zu acht Mitspielern auszufechten. Die Computer-KI reicht aus, um selbst einem Spitzenspieler das Leben schwer zu machen. Die vier neuen, groß dimensionierten Karten ma-chen das klassische Spiel noch einmal zu einer völlig neuen Heraus-forderung. Weniger begeistert bin ich von der „ultimativen“ Spielvari-ante. Zum einen wird das Regelwerk für meine Begriffe nicht plausibel genug erklärt, zum anderen bieten andere PC-Strategiespiele hier mehr Abwechslung und höhere Langzeitmotivation.



den

eine wichtige Rolle (Wälder oder Gebirge behindern angreifende bzw. verteidigende Armeen), zum anderen können Forts errichtet und führungsstarke Generäle rekrutiert werden. Die einschneidendste Neuerung ist allerdings das taktische Kampfsystem, bei dem nicht mehr das Würfelglück, sondern die Strategie beider beteiligter Feldherren entscheidet. Vor einer Kampfrunde legt der Angreifer eine Strategie fest (beispielsweise „Angriff auf die linke Flanke“), auf die der Verteidiger dann möglichst geschickt reagieren muß. Je nach Ranghöhe des anführenden Generals stehen bis zu acht verschiedene Angriffs- bzw. Abwehrtaktiken zur Auswahl. Weitere Features sind Rebellenruppen, die von keinem Mitspieler gesteuert werden, Naturkatastrophen, die ganze Heere vernichten können, und Kriegsgefangene, die am Ende eines Spielzugs gegen eigene Leute getauscht werden können.

Reichlich Ausstattung fürs Geld

Im Bezug auf die technische Realisierung rangiert Risiko im oberen Bereich des State-of-the-Art. Alle Karten werden in SVGA präsentiert, wobei drei verschiedene Auflösungsstufen (max. 1.024 x 768 Pixel) eingestellt werden können. Ein feiner Zug von Hasbro ist die kostenlose zweite CD-ROM, die dem Käufer ein sofortiges Multiplayer-Spiel im Netzwerk bzw. über Modem ermöglicht. Wenn eine ausreichende Anzahl von Originalversionen vorhanden ist, können bis zu acht Spieler



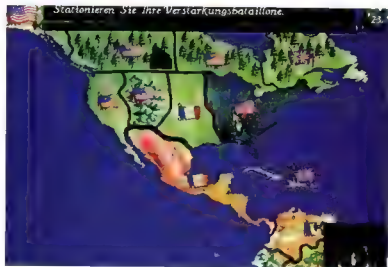
Das neue Kampfsystem sieht kompliziert aus, ist im Grunde aber ziemlich simpel. Ein Schwachpunkt der fertigen Verkaufsversion ist die recht dünne Dokumentation, die sich über die Feinheiten der neuen Regeln oft genug ausschweigt.

am Multiplayer-Modus teilnehmen. Wer hingegen lieber alleine gegen den Computer antritt, kann außerdem auf 16 vorgefertigte, historische Szenarien zurückgreifen, die zwischen den Jahren 1789 und 1820 angesiedelt sind. Da in diesen Konflikten der Reihe nach alle beteiligten Seiten gespielt werden können, summiert sich die Gesamtmenge auf eine stattliche Anzahl von über 50 verschiedenen Schlachten. Für die Computer-KI können drei verschiedene Grade festgesetzt werden, was sowohl Anfänger als auch echte Risiko-Profis fordert. Bedauerlicherweise werden Einsteiger von der viel zu kurz geratenen Anleitung im Stich gelassen: das Büchlein erklärt zwar, welche Spieloptionen verfügbar sind, schweigt sich über das zugrundeliegende Regelwerk aber aus (siehe Kasten: Auf eigenes Risiko). Wer auf gerenderte Videoclips steht, wird in der „Ultimativ“ Variante sein Mekka finden: wenn zum Angriff geblasen wird, sieht man Reitertruppen auf feindliche Stellungen zugaloppieren, Kanonenrohre spucken und Musketiere getroffen zu Boden sinken.

Thomas Borovskis ■



Ein gewohntes Bild: Im klassischen Risiko kann nicht nur die Original-Karte gewählt werden – es steht auch das bewährte Kampfsystem mit den Würfeln zur Verfügung.



Auf eigenes Risiko!

Um gleich auf den Punkt zu kommen: So schön die neuen Möglichkeiten im Ultimativ Risiko auch sind – in der Anleitung werden sie nur stiefmütterlich abgehandelt. Das neue Kampfsystem mit den taktischen Zugmöglichkeiten schien mir selbst nach mehreren Spielstunden immer noch undurchsichtig. Darüber hinaus werden in der Dokumentation Features versprochen, die im Programm überhaupt nicht vorhanden sind – beispielsweise ist es gar nicht möglich, die ultimative Variante mit dem gewohnten Würfelsystem zu spielen. Auf diese Unzulänglichkeit hingewiesen, versprach Hasbro uns, nach vier Weihnachten mit einem entsprechenden Update zu kommen. Neben einem erweiterten README-File, das die Diskrepanzen zwischen Handbuch und Programm beseitigt, wird dieser kostenlose Zusatz auch ultimatives Risiko im Netzwerk (bisher funktioniert nur die klassische Variante) und Multiplayer-Partien an einem PC enthalten. Verfolgen Sie diesbezüglich bitte unsere Bugfix-Sektion auf der PC Games CD-ROM.

SPECS & TECS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOSSWIN 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 66 MB / General Midi
CD 500 MB / Audio

REQUIRED
486DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM, QuickSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
1-8 Spieler über Netzwerk, Modem

RANKING

Strategie	
Grafik	75%
Handlung	60%
Spielspaß	70%
Spiel	73%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Hasbro Interactive
Preis	ca. DM 99,-
Release	Dezember 96

Tunnel B1

Neon unter Tage

Scheinbar haben es manche deutschen Programmierer gründlich satt, für immer und ewig als Urheber dröger Wi-Sims abgestempelt zu werden. Statt dessen wollen sie zeigen, daß sie es wie ihre angelsächsischen Kollegen auch mal so richtig dreidimensional krachen lassen können.

Das Darmstädter Neon-Team gab bereits im Oktober mit Tunnel B1 auf der Sony PlayStation seinen Einstand ins 3D-Action-Genre, und auch die inzwischen erhältliche PC-Version des Spiels kann ihren Konsolen-Ursprung nicht verleugnen. Die Hintergrundstory ist wieder einmal ebenso einfach wie

überflüssig: ein Despot verfügt über eine Waffe von unerhörter Zerstörungskraft, und Sie durchstreifen mit Ihrem Gleitvehikel das weitverzweigte Tunnelsystem B1, um dem Bösewicht schließlich für alle Zeiten das Handwerk zu legen. Auch der Gegner bietet eine ganze Batterie schlagkräftiger Argumente auf, um Sie an der Erfüllung Ihrer Mission zu hindern. Glücklicherweise finden Sie unterwegs immer wieder Munition und Power-Ups, die Ihr Fortkommen für einige Zeit sicherstellen.

Auf den ersten Blick wirkt Tunnel B1 wie eine Mischung aus Descent und Hi Octane, aber schon bald offenbart das Spiel sein „eigenes“ Gesicht. Sie steuern Ihren Raumgleiter über die fast schon verwirrend üppig belegte Tastatur durch spärlich beleuchtete 3D-Szenarien in 640 x 480er Auflösung, nutzen Deckungen aus,



Der ganze Tunnel ist gespickt mit Geschossen der unterschiedlichsten Art, die bei Zerstörung nützliche Power-Ups für den Spieler bereithalten.

sammeln Waffen-Upgrades und Boni ein und schießen auf alles, was sich bewegt. Pro Level haben Sie eine definierbare Anzahl an „Leben“ zur Verfügung, und erst wenn Sie alle Herausforderungen eines Abschnitts bewältigt haben, dürfen Sie abspeichern. Leider reagiert die Steuerung etwas zu schwammig, und die recht detailreiche Grafik macht auch gut ausgestatteten Rechnern bei rasanten Fahrten noch zu schaffen. Echte Highlights des Spiels sind die knackigen Soundeffekte und die martialische Begleitmusik aus der Feder von Chris Hülsbeck.

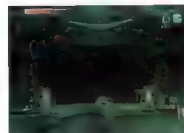
Herbert Aichinger ■

Statement

Neon hat sein Ziel nur knapp verfehlt. Wäre die Grafik noch eine Spur flüssiger und läge die Steuerung so gut in der Hand wie beispielsweise in Descent, könnte Tunnel B1 es durchaus mit so manchem Top-Game aus USA oder Großbritannien aufnehmen. So bleibt für diesen 3D-Action-Vorstoß aus deutschen Landen leider nur ein ehrenvoller zweiter Platz.



Die Ruhe täuscht - hinter der nächsten Ecke lauern Granatenwerfer, die dem Gleiter des Spielers übel zu setzen können.



Showdown mit einem der gegnerischen, schwer bewaffneten Kettenfahrzeuge.



Die roten Schalter, die sich von Zeit zu Zeit an den Wänden finden, müssen aktiviert werden, um einen weiteren Tunnelabschnitt freizugeben.

SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0,2 MB	General Midi
CD 95 MB	Audio

REQUIRED

Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

3D-Action

Grafik	74%
Handlung	83%
Handlung	65%
Spielspaß	73%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Neon
Preis	ca. DM 80,-
Release	Dezember 96

Post SCRIPT

Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende
Kürzungen behält
sich die Redaktion
vor.

IN EIGENER SACHE

Draußen ist es kalt, sehr kalt und es wird auch sehr schnell dunkel. Ich bin mir sicher, daß dies auch schon dem einen oder anderen Leser aufgefallen ist. Warum ich das alles erzähle? Wenn das Wetter angenehmer ist, kann ich mich an einer Tasse Kaffee (belebendes Heißgetränk in tragbarer Trinkmulde) erfreuen und anschließend ein wenig Eisen fahren (Bewegungsmeditation mit körpergerechter Fahrrmaschine). Da dies momentan nicht in Frage kommt (der Kaffee jedoch schon), bin ich zu solchen Zeiten mehr denn je auf Eure Briefe angewiesen. Und Ihr werdet mich doch nicht im Stich lassen? Warum antwortet mir keiner? RR

▼ WARTEZEIT

Hallo Rainer! Ich bin es mal wieder, der Dirk aus Kiel! Schon wieder plagt mich ein großes Problem! Diese ewigen Verzögerungen von angekündigten Spielen! Das raubt einem doch den letzten Nerv. Bestes Beispiel zur Zeit ist doch Dungeon Keeper! War das Spiel nicht schon für Anfang des Jahres angekündigt? Seitdem wurde es nun Monat für Monat verschoben und es kam Demo für Demo von dem Spiel raus. Hätte man all die Arbeit, die in den Demos steckt, mit in das Spiel investiert, wäre das doch schon längst erschienen und alle wären glücklich! Aber je öfter das Spiel verschoben wird, desto mehr potentielle Käufer werden doch von dem Programm verschreckt, jedenfalls geht es mir und meinen Freunden so. Das muß reichen, soll ja kein Roman werden! Ich melde mich wieder, wenn ich wieder ein Problem habe, dem ich Luft machen muß!

Bis dann, Dirk „The Brick“ Bernau

Damit hast Du ein Problem? Natürlich kann es nerven, eine halbe Ewigkeit auf ein bestimmtes Spiel zu warten. Aber immer lohnt sich ja die Wartezeit. Ein schönes Beispiel ist hier GP2. Das Game kam zwar mit der Geschwindigkeit einer Kontinentalverschiebung, aber immerhin wurde es nahezu perfekt abgeliefert. Daß es auch anders geht, zeigen uns andere

Firmen, die ein vor Fehlern nur so wimmelndes Produkt auf den Kunden loslassen, nur um innerhalb eines Zeitlimits zu bleiben. Klar, daß sich bei der Hetzerei Leichtsinnsfehler einschleichen können. Da warte ich doch lieber und habe an dem Produkt ungeprübte Freude. Wie seht Ihr das?

▼ FALSCHER HALS

Hallo Rainer, obwohl ich schon sehr lange treuer Leser der PC Games bin, schreibe ich nun meinen ersten Leserbrief an Dich, denn beim Brief „Frauensache“ von Anny rollten sich doch tatsächlich meine Fußnägel auf! Außerdem muß ich nun wirklich meinen „Stamm“ verteidigen. Leider gibt es heutzutage wirklich sehr viele Vorurteile, und leider scheint man alles leicht über einen Kamm. Ich persönlich fand den Vergleich zwischen Orks und Beamten nicht gerade sehr lustig. Sicherlich gibt es Postbeamte, die schon vollkommen überfordert sind, wenn sie eine Briefmarke verkaufen müssen. Das sind dann wohl laut Anny die bösen, bösen Orks. Aber gibt es nur böse Orks? Was ist denn z. B. mit den Feuerwehrkräften, äh, ich meine Feuerwehrbeamten? Sind die auch böse? Nur weil sie vielleicht unter Einsatz ihres Lebens Personen retten, Wohnungsbrände löschen oder im Rettungsdienst

Hilfe leisten (ja, in NRW kommt beim Herzinfarkt nicht das Rote Kreuz, sondern die Feuerwehr!) Ach, Orks sind also an ihrer Aggressivität zu erkennen? Also gut, Anny. Bei der nächsten Reanimation (Wiederbelebung) werde ich dem Hilflösen erst mal einen kräftigen Tritt in die Seite geben, und wenn wir ihn erfolgreich wiederbelebt haben, natürlich anschreien, warum er ausgerechnet heute sterben wollte! Und Anny - man darf uns nicht entlassen, aber dafür haben wir auch viele Rechte nicht, die der normale Arbeitnehmer hat, wie z. B. streiken. Stell Dir vor, es brennt und keiner kommt löschen! Auch wenn ich mir aufgrund meiner geringen „Orksbesoldung“ das Spiel „WarCraft 2“ nicht leisten kann und damit die richtigen Orks noch nicht kennenlernen durfte, glaube ich, daß viele Beamte einen solchen Vergleich nicht verdient haben.

Nichts für ungut. Viele Grüße:
Mark

Ich denke nicht, daß Anny ALLE Beamten gemeint hat. Es sollte auch nicht so tierisch ernst gemeint sein, wie es offenbar bei Dir angekommen ist. Falls Du Dich nun persönlich angegriffen fühlst, tut mir das leid. Obwohl es nicht hierher paßt, möchte ich dennoch die Gelegenheit nutzen, mich bei einem Deiner „Orkollegen“ zu bedanken. Anfang September stürzte mich nächtens eine Verketzung unglücklicher Umstän-

de in der Elektrik meines Motorrads in ebenso tiefe Dunkelheit wie Ratlosigkeit. Ein urplötzlich erschienener „Polizeierk“ verteilte nicht etwa ein kostenpflichtiges Autogramm, sondern fuhr 12 km zur nächsten Tankstelle, Glühbirnen kaufen, um dann anschließend im romantischen Schein seiner Taschenlampe zusammen mit mir den Schaden zu beheben. Weder ich noch Anny scheren hier alle über einen Kamm. Als Friedensangebot schicke ich Dir auch.... irgend etwas Passendes werde ich schon finden (hat noch jemand ein WarCraft 2?).

GANZ FALSCHER HALS

Sehr geehrter Herr Rosshirt, in der PC Games 12/96 beschwerten sich zwei Leser - völlig zu Recht - über das Verhalten eines dubiosen Versandhändlers. In ihrer Antwort schrieben Sie, „...viele Firmen vergessen, wer eigentlich für ihr Leben unterhält sorgt...“ usw. Mag sein, daß auf diesem Gebiet manche Versandhändler genau so wie viele Betreiber von Computergeschäften und anderen Läden Gedächtnislücken aufweisen; ob sehr viele mit dieser Einstellung auf Dauer überleben werden, bezweifeln wir sehr. Daß allerdings Kunden ein Risiko eingehen, die zu unrealistisch niedrigen Preisen einkaufen wollen, ist wohl in allen Bereichen so. Es gibt jedoch auch Firmen, bei denen man nicht nur günstig einkaufen, sondern auch alles zurücksenden oder umtauschen kann, bei Garantiefällen meist umgehend eine Ersatzlieferung erhält und auf nichts sitzen bleibt, womit man nicht glücklich wird. Da wir uns bemühen, in dieser Beziehung vorbildlich zu sein, wäre es uns sehr recht, wenn Sie den von Ihnen erweckten Eindruck etwas

zurücknehmen könnten, es sei besonders riskant, bei einem inserierenden Versandhändler zu kaufen.

Mit freundlichen Grüßen:
Ihr Computore
Erwin Bedel

Sehr geehrter Herr Bedel, mein Satz mit „...viele Firmen...“ bezog sich auf den Handel im allgemeinen, nicht auf Versandhändler im speziellen. Da über den Versand eine beachtlich große Menge an Software verkauft wird, und angesichts der mir vorliegenden Zuschriften bezüglich „merkwürdiger“ Geschäftsmethoden denke ich, davon ausgehen zu können, daß die überwiegende Mehrheit der Versandhändler zufriedene Kunden haben. Zudem erreichen mich fast nur Zuschriften von unzufriedenen Lesern. Wer zufrieden ist, freut sich offenbar - und schweigt...

VIRULENT

Hallo Rainer, Du hast in der Ausgabe 12/96 Virenprogrammierer dazu aufgefordert, Dir zu schreiben. Ich weiß nicht, ob ich in Deinen Augen qualifiziert genug bin, darüber zu schreiben, aber ich tue es trotzdem. Ich habe vor einem halben Jahr als Jux einen Virus (nichts Gefährliches, ohne Fortpflanzungsmöglichkeit) geschrieben, der nur auf meinem Computer und nur zehn Tage existierte (Ehrenwort), um festzustellen, was alles nötig ist, um einen Virus zu schreiben. Das Ergebnis hat mich erschreckt! Selbst der Dummste, der nur ein wenig programmieren kann, hat die Möglichkeit, einen Virus zu schreiben. Aber jemand, der keine DOS-Befehle programmieren kann, muß auf Batch-Dateien zurückgreifen. Ich rate darum allen Lesern, „stark keine Batch-Datei, ohne sie vorher

auf -format- -del- -deltree- Befehle untersucht zu haben“.

Tschüß:
Manuel

P.S. Ich kann nicht auf so fiese Tricks wie Anny oder Tanja zurückgreifen, hoffe aber doch, daß dieser Brief abgedruckt wird.

Der Leichtsinn, mit dem manche User mit Programmen umgehen, ist manchmal wirklich erschreckend. Deine Ratschläge sollte eigentlich jeder berücksichtigen. Aber ich denke nicht, daß hinterhältige Batch-Dateien das Problem sind - es sind Viren, die von ganz anderem Kaliber sind. Und da hilft (hoffentlich) nur ein Virens Scanner, der prinzipiell jeden Schreibzugriff unterbindet.

P.S. In letzter Zeit wird immer wieder der Befürchtung Ausdruck verliehen, es bedürfe eines neckischen Augenaufschlages, um hier abgedruckt zu werden. Dem möchte ich an dieser Stelle energisch widersprechen! Neckische Augenaufschläge werden dennoch nach wie vor gern entgegengenommen.

NOCHMAL VIRULENT

Hi Rainer! Hier ist jemand, der weiß, worüber er schreibt. Als ich den Leserbrief in der 12/96 gelesen habe, konnte ich nicht anders, als Dir einen Brief zu schreiben. Was das „Syndrom“ verzapft hat, ist echt nicht mehr zum Aushalten. Was ist eigentlich ein Virus? Ein Programm, das sich mehr oder weniger merkbar „fortpflanzt“. Genau das bring mich zu Deinem Aufruf an Virenschreiber: Ich gehöre zu den bösen Leuten, die mutwillig Viren in Firmen einschleusen und fremde Datenbestände absichtlich zerstören wollen. So jeden-

falls die breite Meinung über uns. Ich glaube, es ist irgendwie Zeit, die Sache mal klarzustellen. Wie oben gesagt, bin ich Virencoder und denke nicht daran, mich in diese Ecke drängen zu lassen. Dem größten Teil der Virencoder geht es nicht darum, User zu verärgern oder mehr oder weniger große Geldsummen von Firmen zu erpressen. Es geht darum, Programme zu schreiben, die sich unbemerkt vermehren und Antivirenprogramme umgehen. Natürlich werden die Viren untereinander getauscht, und genau da fängt das Problem an. Es gibt Leute, die das Virenzeugs (Sources, Tops, etc.) an jeden verkaufen, der gut dafür zahlt oder hoch und heilig verspricht, die Soft für sich zu behalten. Genau so werden die meisten Viren verbreitet. Ob absichtlich oder versehentlich, spielt eh keine Rolle. Natürlich gibt es auch Virenschreiber, die es fest darauf abgesehen haben, fremde Datenbestände zu zerstören. Aber das ist, auch wenn es kaum einer glauben will, nur ein kleiner Teil der Virenprogrammierer. Es wäre einfach zu sagen, daß Virenprogrammierer mit ihrem Hobby aufhören sollen, aber das wäre nicht sinnvoll. Der Platz würde nicht ausreichen, um nur annähernd die Gedanken eines „seriösen“ Virenschreibers zu erläutern, aber ich hoffe, die Masse hat nicht mehr dieses schlechte Bild von Virencodern.

TS1909

Tut mir leid, aber Dein Brief riecht übel nach „schönreden“. Ihr gebt Viren auch weiter, wenn der neue Besitzer verspricht, sie nicht zu verbreiten? Will er damit Geranien züchten? Naivität ist nur bei kleinen Kindern herzig! Wenn es Euch nur darum geht, zu zeigen, wie leistungsfähig und schlau Eure Biester sind, könnte ich das ja noch verstehen. Das ist wie

ENJOYSOFTWARE

Das neue Jahr fängt gut an!
Jede Menge toller Überraschungen!

WARUM ?

Jeder Neukunde, der innerhalb der nächsten zwei Monate (15.1.-15.3.97) bei uns bestellt, erhält ein JOYSOFT Überraschungspräsent, das es in sich hat. Schicken Sie einfach diese Anzeige zu oder nennen Sie uns bei Ihrer telefonischen Bestellung Zeitschrift und Seitenzahl der Anzeige.

Telefonisch stehen wir Ihnen unter:
0221/94861050 zur Verfügung.

Achten Sie auch in Zukunft auf unsere Service-Angebote.



Wir führen außerdem Spiele für:

- Amiga
- Macintosh
- Sega Saturn
- Sony PSX
- sowie:
- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe
- und vieles mehr

CDROM

- | | |
|--------------------------------|--------------|
| Age Ventura (KD) | 69.90 |
| Alien Trilogy (KD) | 89.90 |
| Cleudo (KD) | 79.90 |
| Command & Conquer 2 (KD) | 69.90 |
| Creatures W95 (KD) | 89.90 |
| Daytona USA W95 (DA) | 84.90 |
| Deadly Tide W95 (KD) | 79.90 |
| Diablo W95 (DA) | 89.90 |
| Discworld 2 (KD) | 89.90 |
| Dominion W95 (KD) | 99.90 |
| Dungeon Keeper (KD) * | 79.90 |
| Elder Scrolls 2 (KD) | 79.90 |
| FI Grand Prix Manager 2 (KD) | 79.90 |
| Flattenmanöver (KD) | 99.90 |
| Flying Corps (KD) | 89.90 |
| Formel 1 (KD) * | 79.90 |
| Heroes of Might & Magic 2 (KE) | 79.90 |
| Jagged Alliance 2 (KD) | 99.90 |
| Jedi Knight (DA) * | 89.90 |
| Lands of Lore 2 (KD) * | 89.90 |
| Lord o. t. Realms 2 (KD) | 89.90 |
| M.A.X. (KD) | 89.90 |
| Master of Orion 2 (KD) * | 99.90 |
| NBA Live 97 (KD) * | 79.90 |
| Phantasmagoria 2 (DA) | 99.90 |
| Privatier 2 (KD) | 89.90 |
| Rendezvous im Weltall (KD) | 89.90 |
| Star General (KD) | 79.90 |
| Starcraft (KD) * | 89.90 |
| The Neverhood (DA) | 119.90 |
| Toonstruck (KD) | 79.90 |
| X-Com: Apocalypse (KD) | 99.90 |

**CDROM
SUPERPREISE**

Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen
oder mehrere Ersatzwünsche an, da es sich
bei vielen Spielen um Restposten handelt.

- | | |
|------------------------------|--------------|
| 3D Pinball Ultra (DA) | 39.90 |
| Aladdin (3.5") (DA) | 39.90 |
| Amberstør & Siegel (DA) | 19.80 |
| Amberstør & 3 Spiele (DA) | 39.90 |
| American Dream (KD) | 19.80 |
| America 1861 (KD) | 29.90 |
| Bad Mojo (KD) | 39.90 |
| Battle Isle 3 & Buch (KD) | 49.90 |
| Beaves & Butthead (DA) | 29.90 |
| Congo (DA) | 29.90 |
| Creators Shock (KD) | 29.90 |
| Cyberia 1 (DA) | 29.90 |
| Dark Sun 1 (KD) | 19.80 |
| Der Planer (KD) | 19.80 |
| Destruction Derby (DA) | 29.90 |
| Die Siedler 1 (KD) | 39.90 |
| Dileworld (KD) | 29.90 |
| Eishockey Manager (KD) | 24.90 |
| Empire Deluxe (KD) | 19.80 |
| F1 Grand Prix (DA) | 29.90 |
| Fade to Black (KD) | 39.90 |
| Fatal Racing (KD) | 29.90 |
| Fields of Glory (KD) | 39.90 |
| Flight Unlimited (KD) | 39.90 |
| Gabriel Knight 1 (KD) | 29.90 |
| Indy Car 2 (DA) | 39.90 |
| Jagged Alliance (KD) | 39.90 |
| Larry 6 (KD) | 29.90 |

- | | |
|-------------------------------|--------------|
| Kaiser Deluxe (KD) | 29.90 |
| Kings Quest 1-6 (DA) | 49.90 |
| Nascar Racing komp (KD) | 19.90 |
| Schwarze Auge 3 (KD) | 39.90 |
| Space Quest 1-5 (DA) | 39.90 |
| Star Trek Deep SN (DA) | 39.90 |
| Stonekeep (KD) | 49.90 |
| Touche- 5th Musk. (KD) | 29.90 |

PC ZUBEHÖR

- | | |
|--------------------------|---------------|
| Alfa Dread Pad | 29.90 |
| F16 Flightstick CH | 89.90 |
| Gravis Analog Pro | 49.90 |
| Gravis Firebird 2 | 139.90 |
| Gravis Grip Pad Set | 69.90 |
| Gravis Thunderbird | 99.90 |
| Hurricane | 119.90 |
| Thrustmaster F22 Stick | 289.90 |
| Thrustmaster Flipper W. | 49.90 |
| Thrustmaster GP1 Lenkrad | 179.90 |
| VFX-1 Helm | 1499.00 |

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.

Bonn

JOYSOFT SH

Kaiser Str. 54

Köln 科隆

JOYSOFT SHOP

LOXCRAFT POINT

Hospital Str. 16

Preis der 10V

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1

Journal of Management Education 33(10) 1133-1148

per pers. Veranlassung maximal 9,90 DM. Falls Sie eine Veranlassung wünschen, beträgt der Veranlassungsbetrag 9,90 DM bei Post- und 14,90 DM bei UPS-Versand. Als kleine Überraschung von uns: 200,- DM können wir Ihnen als Dankeschön überreichen. Sie zahlen nur den Restbetrag der Veranlassung, wir liefern per Post. Der Veranlassungsbetrag beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 20,- DM für Pakete. Der Veranlassungsbetrag in Europa beträgt 25,- DM für Päckchen und 30,- DM für Pakete. Wir akzeptieren die EUROCARD und VISA-CARD. Bitte geben Sie bei der Bestellung an, ob Sie Karte. Sie können sich bei uns auch eine Karte ausstellen lassen. Sie können sich bei uns auch eine Karte ausstellen lassen. Sie können sich bei uns auch eine Karte ausstellen lassen.

Schach spielen - nur ohne Figuren, sondern mit Codes. Mir will dabei aber nicht ins Hirn, warum am Ende (sozusagen als „Vollzugsmeldung“) immer Schaden stehen muß. Ist ein Virus, der nur „TSI909 was here“ ausgibt, uncooler als einer, der meine kompletten Datenbestände in die ewigen Bytegründe schickt? Wenn man Euch als eine Art „Sportler“ ansehen soll, wäre es zwingend notwendig, den Sachschaden der digitalen Pest zu beseitigen. So, denke ich, würden Deine Argumente glaubwürdig. Geht es Euch nun darum, Sachschaden oder Euren Code zu verbreiten? Das muß doch nicht dasselbe sein! Sehe ich was falsch?

NEINTIEFEIF

Hallo Rainer, ich dachte mir, ich sollte Deinem Aufruf, Dir zu schreiben, folgen, nicht daß Du noch Deine Rubrik verlierst und Dich ins Rentnerdasein zurückziehen kannst. Wo Du uns verzweifelte Computerbesitzer doch so viel von Deiner Genialität vermitteln kannst. Reicht das, um abgedruckt zu werden (he - das ist fast schon zuviel! Anm. v. RR)? Nun zum Brief:

1. Es ist ja ganz toll, daß Du inzwischen dem Win 95-Fanclub beigetreten bist, doch was sollen die machen, deren Hardware dem mächtigen Bill einfach nicht gewachsen ist? Sollen wir uns in Schulden stürzen, denen wir nicht gewachsen sind, oder sollen wir uns einfach in Schande und Schmach in eine dunkle Ecke zurückziehen? Davon mal ganz abgesehen, scheint die ehrwürdige Zunft der Programmierer es sich ziemlich einfach zu machen, indem sie sich nur auf die neueste, schnellste Hardware stürzen. Es ist ja auch einfacher, etwas für einen P200 zu programmieren, als dafür zu

sorgen, daß es auch mit einem 486er läuft.

2. Und jetzt zu den Knalltuten, die es als Kunst bezeichnen, Viren zu schaffen und zu verbreiten, nur um sich mit andern zu messen, die deren Schaden begrenzen wollen (viel Geld verdienen wollen). Sieid ihr krank? Fragt doch mal einen Virengeschädigten! Wenn ihr immer noch das kranke Verlangen habt, dann schickt sie Euch doch mit der Post!

3. Ich möchte noch was loswerden über das Gerüde über Gewalt in Spielen. Leute, habt doch nichts gegen Leute, die nur gewaltfreie Games befürworten. Wenn sie woanders nicht schlafen können, warum dann nicht vor dem Computer?

4. Was ist eigentlich aus der Petrapostaktion geworden?

Dein untermotorisierter Nestor

1. Es ist alles ganz natürlich. Natürlich ist es für einen Programmierer einfacher, für Win 95 zu programmieren, weil er sich mit Kleinigkeiten wie Sound- und Grafikkarten nicht auseinandersetzen muß. Natürlich würden die Games auf einer DOS-Maschine schneller laufen. Natürlich wird in absehbarer Zeit nur noch für Win 95 programmiert und natürlich wird sich das für die Firmen rechnen. Wenn so viele User dagegen wären, könnte man natürlich noch so viele Stückzahlen absetzen, und die Firmen würden sich das natürlich überlegen. Natürlich wird es nie soweit kommen. Wir haben den Markt, den wir verdienen. 2. Dazu habe ich mich schon genug ausgelassen. Die Notwendigkeit eines Schadens wird von mir auch immer noch in Zweifel gezogen.

3. Ganz so einfach solltest Du es Dir nicht machen. Wenn jemand keine Gewalt mag, hat dies meist etwas mit moralischen Grundsatzfragen zu tun.

Daß diese Person deshalb ein Langweiler ist, möchte ich nicht sagen. Es ist auch das gute Recht jedes Einzelnen, gegen die Darstellung von Gewalt zu sein (dies ist ein freies Land), jedoch sollte er im Gegenzug niemanden verurteilen, der dies anders sieht.

4. Die (ja ich meine wirklich „Mehrzahl“) Petraposter gibt es leider nur im Internet. Auf unserer Homepage (<http://www.pcgames.de>) findet ihr eine Rubrik „Rossi's Rumpelkammer“, von der man die Poster (sind wirklich toll geworden!) downloaden kann. So viel Eigenwerbung wird mir doch wohl gestattet sein, oder?

CAFE

Hallo Rainer! Ich bin auch begeisterter PC GAMES Leser (na gut, lassen wir die Floskeln und das Lob ...), aber eine Sache stört mich: Es geht um eure Homepage im Internet, um das Chat Cafe. Seit die Käufer (die großen jedenfalls) Internet-Anschlüsse haben, wird euer Cafe zu einer Spielwiese für ***** (Schimpfwort darfst du Dir aussuchen)! Könntet ihr nicht irgendwie einen AUFPASSER einsetzen, der sich an euren Server setzt und die Leute „eliminiert“, die nichts anderes als Sch... von sich geben? Ich meine, ab dem 35.sten mal -ZENSURIERT- und „ich macheuchallefertigaufvulgärart“ wird es einem zu blöd! Man will sich unterhalten, und dann kommt so einer daher und meint, einem den Bildschirm mit irgendwelchen Obszönitäten vollkleistern zu müssen! Erst ab 20.00 Uhr kann man sich unterhalten! Denkt mal darüber nach! Bis denn:

Sebastian

Wir kennen das Problem. Eigentlich waren wir immer der

Meinung, unsere User wären ALLE „erwachsen“ genug, um keine Kontrolle zu brauchen. Dem ist offenbar nicht so. Im Schutze der Anonymität lassen immer wieder Witzbolde die „Sau raus“, haben aber keine Ahnung, wie man sie wieder reinbekommt. Auch wir finden das schade. Unser Chat hat inzwischen eine Anmeldung, in der man seine Email-Adresse angeben muß. Das hält die anonymen Chatter aus den Internet-Cafes und Kaufhäusern heraus. Bedauerlich - aber leider nicht anders zu machen.

NACHFRAGE

Sehr geehrter Herr Rosshirt, besteht die Möglichkeit, daß folgende Zeilen in ihre Leserbrief-Rubrik aufgenommen werden und meine Adresse für Rückfragen in der Redaktion aufbewahren?

Hallo Herr C. Schilder, Frau U. Walter, ich habe Ihren Leserbrief in der Ausgabe 12/96 mit Interesse gelesen. Da ich die gleichen Probleme mit einem anderen Hersteller und einer anderen Grafikkarte habe, interessiert mich der Gerichtssitz und die Urteilsnummer Ihres Verfahrens, um dies als Referenzurteil in meiner Klage einzubringen. Da ich keine andere Möglichkeit kenne, mit Ihnen in Kontakt zu treten, außer einem weiteren Leserbrief, habe ich meinen Namen und meine Anschrift in der PC Games Redaktion hinterlassen und bitte Sie, sich darüber mit mir in Verbindung zu setzen.

Vielen Dank, H. Fuchs."

Da die Absender von Leserbriefen nicht gespeichert werden, konnte ich Ihren Brief auch nicht weiterleiten. Aber ich kann ihn abdrucken. Wenn sich die Betroffenen melden, werde ich die Post an Sie übersenden.



Software-Versand

Nur in
46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

ISC WORLD II
"Ausgerollte Grafik, hochwertige Spielmechanik" - PC Game 92% (G)

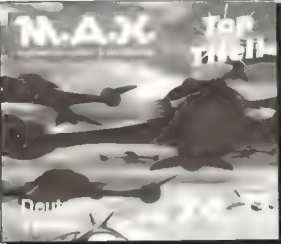
Deutsche Version

NUR DM 74,-

CD-ROM		CD-ROM	
3D Ultra Pinball 2	DA 59,99	Discworld 2	DV 74,99
Ace Ventura	DV 57,99	Domino Jump	DV 39,99
Age of Rifles	DV 59,99	Dragon Lore 2	DV 69,99
AH-64 Longbow	DV 79,99	Dungeon Keeper	DV 74,99
AH-64 Missionsdisk	DV 44,99	F22 Lightning 2	DV 79,99
Axon Trilogy	DV 74,99	FIFA Soccer 97	DV 49,99
Amber	DV 74,99	F1 Autocross	DV 64,99
Amok	DA 69,99	F1 Manager	DV 69,99
Area 51	DA 69,99	Florentinanova	DV 69,99
Armored Fist 2	DV 11,99	Flugsimulator 010	DV 39,99
Assassin 2015	DV 74,99	Flying Corps	DV 79,99
A TIT Mission-CD	DV 39,99	Formula One Gr. Prix 2.0V	DV 74,99
Azura Tears	DV 69,99	Game Wars	DV 69,99
Baphomet's Fuch	DV 69,99	Gigapack 1	DV 74,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Battle Isle 3	DV 39,99	Grand Prix Manager 2	DV 84,99
Bedlam	DA 69,99	Hard Run	DV 59,99
Betrayal in Antara	DA 74,99	Hard Line	DV 39,99
B'Righting	DV 74,99	Have a Nice Day	DV 11,99
Blam! Maschinenhead	DV 69,99	Heart of Darkness	DV 69,99
Bleed 10	DA 54,99	Heroes of M & Magic 2	DV 11,99
Blood & Magic	DV 79,99	Hind-Kampfschisch	DV 39,99
Blue Ice	DV 69,99	Holiday Island	DV 69,99
Bot Soccer	DA 54,99	Hugo 4	DV 39,99
Bug	DV 49,99	Hunter Hunted	DV 69,99
Bus Manager	DA 64,99	Imperium Galactica	DV 69,99
Cesar 2 - Wind 95	DV 54,99	Iron & Blood	DV 74,99



Civilization 2	DV 69,99	Iron Man	DA 64,99
Civilization DATA	DV 39,99	Jagged Alliance 2	DV 74,99
Civil War General	DV 79,99	KOD	DV 11,99
Credo	DV 69,99	Krazy Ivan	DV 69,99
Command & Conquer 3.0	DV 79,99	Larry 7	DV 19,99
Command & Conquer 1	DV 69,99	Lighthouse	DV 19,99
Comm. & Conq. Data	DV 24,99	Lords of Realms 2	DV 79,99
Comm. & Conquer 2	DA 84,99	Lost Vikings 2	DV 69,99
Creatures	DV 64,99	Mad TV 2	DV 69,99
Crusader No Regret	DV 59,99	Magic the Gathering	DV 79,99
Daggerfall	DV 69,99	Mannation	DV 74,99
Das Hexagon-Karten	DV 69,99	Master of Antares	DV 84,99
Das schwarze Auge 3	DV 29,99		

Händleranfragen erwünscht!

Daytona USA	DV 69,99	M.A.X.	DV 74,99
Death Rally	DV 59,99	M.D.A.	DV 74,99
Destruction Derby 2	DV 11,99	Mechi wasser 3/Mechrol	DV 79,99
Diablo	DA 69,99	Melje Haver	DV 69,99
Die Fugger 2	DV 49,99	Missionen Cyberland	DV 49,99
Die Stiller 2	DA 64,99	Monopoly	DV 39,99
Die Stiller 2 Miss. CDV	DV 29,99	Monopoly Truck	DV 69,99

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei! Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr!
Für bestellte und annahmeverweigte Ware parafertig, u. DM 1,- pa. schall!

Unsere Hit's!

DEINE ZUGANGSWEISE ZU EINER ALLEN

M.D.K.

Deutsche Version

DM 74,-

DIABLO

Deutsche Anleitung

DM 69,-

Sim Copter

Deutsche Version **DM 69,-**

Nascar Racing 2

Deutsche Anleitung **DM 77,-**

Flying Corps

Deutsche Version **DM 79,-**

Master of Antares (Orion 2)

Deutsche Version **DM 84,-**

Daggerfall

Deutsche Version **DM 69,-**

Star General

Deutsche Version **DM 69,-**

Lords of Realms 2

Deutsche Version **DM 79,-**

TOMB RAIDER

Deutsche Version **DM 64,-**

Destruction Derby 2

Deutsche Version **DM 69,-**

Privater 2 Darkening

Deutsche Version **DM 79,-**

Blood & Magic

Deutsche Version **DM 79,-**

CD-ROM		Weitere Angebote:	
Conquest of the North	DA 74,99	Incy Gieracing 2	DA 34,99
Nascar Racing 2	DA 77,99	Larry 7	DV 19,99
NBA Jam extreme	DA 69,99	Lost Eden	DV 19,99
NBA Live 97	DV 74,99	Nascar Rac. + Track Pa.	DA 14,99
Need for Speed Edition	DV 79,99	Outpost 1.5	DV 24,99
Nemesis	DV 74,99	Pirates God	DV 24,99
NHL Hockey 97	DV 74,99	Prinzel	DV 29,99
Orionburger	DV 69,99	Pizza Connection	DV 19,99
Pandora's Box	DV 74,99	Police Quest 4	DV 19,99
Planzer Dragon	DV 69,99	Pro Frontal the Web	DA 24,99
PC-Games Creator 2	DV 24,99	Russischum	DV 19,99
Phantasmagoria 2	DA 74,99	Shanghai Gr Moments	DV 24,99
Power F1	DA 11,99	Shivers	DV 24,99
Privater 2/Darkening	DV 79,99	Simon the Sorcerer 2	DV 29,99
Puppet Master und	DV 69,99	Space Quest 6	DV 24,99
Rally Racing '97	DV 69,99	Star Trek 1	DV 24,99
R.A.M.A.	DV 78,99	Star Trek 2	DV 24,99
Re-Loaded	DV 59,99	Star Trek 3/Next Gen.	DV 39,99
Realms of the Haunting	DV 79,99	Tin-Flipper	DV 19,99
Risiko	DV 69,99	J.F.O.	DV 24,99
Road Rash	DV 59,99	U.S. Navy Fighter	DV 29,99
S.T.O.R.M.	DV 59,99	Volgas	DV 24,99
Seidenschlacht	DV 69,99	Warcraft 1	DA 24,99
Sega Rally	DV 69,99	Wing Commander 3	DV 34,99
Sherlock Holmes 2	DV 74,99	X-Wing Cop	DV 29,99
Shine	DV 74,99		
Silent Hunter	DV 69,99		
Silent Hunter Data	DV 29,99		
Sim Copter	DV 69,99		
Sonic	DV 49,99		

Wir führen auch PLAYSTATION und Zubehör!

Zubehör	
Alfa Twin Umschalbox	37,99
Microsoft Siemwerd	
Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	69,99
Gravis Game Pad Pro	54,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Gripp Pad System	
enthalt: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	169,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joystick Warlord	129,99
Wingman Light_cystich	49,99
Orig. Soundblaster 32PMP	219,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA 34,99
Across the Rhine	DV 24,99
Albion	DV 29,99
Amerika	DV 24,99
Battle Bugs	DV 29,99
Battle Isle 1 + Data	DV 19,99
Betrayal at Kronrod	DV 19,99
Buried Manager 2.0	DV 19,99
Carrier Strike Force	DV 24,99
Christopher Columbus	DV 19,99
Civilization 1	DV 24,99
Colonization	DV 24,99
Creature Shock	DV 19,99
Cyberia 1	DV 24,99
Discart 1	DA 24,99
Der Reeder	DV 19,99
Dungeon Master 2	DV 24,99
Earth Siege 1	DV 19,99
Enochyoc Manager	DV 19,99
Freddy Pharkas	DV 19,99
Goblins' Tell 1+2	DV 19,99
Goblins' Tell 3	DV 19,99
Goblins 4/Woodcut	DV 19,99
Grand Prix Manager	DV 39,99

Geschenktips!

Thrustmaster
Lenkrad T2
Incl. Gas u. Bremse **219,99**

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad
preiswerte Variante des Formula T2. Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! **169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! In der wissen, bei Konfigurationsproblemen Call & Play HOTLINE anrufen und nach Frank Kalk fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus!

Hotline 02 81-952 98-0 ab 15.00 Uhr

DV = Spiel und Anleitung deutsche - DA = Anleitung deutsche - EV = voll englisch
I.V. = in Vorbereitung - x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Support

Immer wieder tauchen bei diversen Hotlines Mißverständnisse auf, die für beide Seiten - für den Kunden und den Hersteller - ärgerlich und zeitaufwendig sind. Wenn Sie folgende Hinweise beachten, können Sie schon im Vorfeld ausschließen, mit der falschen Stelle verbunden zu sein.

Serviceleistungen im Überblick *Die richtige Nummer...*

▼ Probleme mit einem Demo, Bugfix oder Update

Bitte rufen Sie den Hersteller direkt an, er hat das jeweilige Spiel entwickelt und kennt sich deshalb auch am besten mit dem Produkt aus. Eine Liste der in Deutschland eingerichteten Nummern finden Sie unten.

▼ Tips und Tricks zu einem bestimmten Spiel, sonstige Fragen

Wenden Sie sich am besten auch gleich an den Hersteller. Den deutschen Vertrieb finden Sie meistens auf der Rückseite der Spielepackung.

▼ Probleme mit der Cover-CD-ROM

Sollten Probleme mit unserer Cover-CD-ROM auftauchen (Menüprogramm, Verzeichnisstruktur), so wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr, 0911-305030

▼ Die Cover-CD-ROM läßt sich nicht lesen bzw. ist defekt

Füllen Sie bitte unseren Reklamationscoupon (im Tips & Tricks-Teil) aus und schicken Sie diesen zusammen mit der CD-ROM an:

Astot Media,
Reklamation PC Games,
Am Steinacher Kreuz 22,
90427 Nürnberg

▼ Heftnachbestellungen

Es können nur die letzten drei Ausgaben nachbestellt werden (per Vorkasse). Bitte wenden Sie sich an: CP Verlag & Agentur, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg

▼ Fragen zum Abonnement

Haben Sie Fragen zu Ihrem Abonnement, so wenden Sie sich bitte an: 0911-5325179

Hotlines

Hersteller	Telefon	Wann?	im Internet
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnet.com
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15"-18"	http://www.activision.com
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15"-18"	-
Ascom	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14"-17"	-
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8"-18"	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15"-19"	http://www.bluebyte.de
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10"-17"	-
Bomco	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15"-18"	http://www.bomco.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15"-18"	-
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11"-19"	http://www.disney.com
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10"-12", 14"-17"	http://www.ea.com
Funssoft	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15"-18"	-
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15"-18"	-
Ikarion	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15"-18"	http://www.ikarion.com
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo, Di, Do, Fr 15"-18"	http://www.infogrames.com
Konami	02 21-61 23 32	Mo-Fr 17"-20"	http://www.konami.com
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15"-18"	-
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14"-17"	http://www.mikroprosa.com
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr 15"-18"	http://www.mindscape.com
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13"-18"	-
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15"-18"	http://www.info.ca.at/neo
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11"-19"	http://www.nintendo.com
Phillips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15"-18"	http://www.philipsmedia.com
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9"-19"	http://www.psygnosis.com
Ravensburger Interactive	07 51-86 1944	Mo-Do 16"-19"	http://www.ravensburger.de
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10"-18"	http://www.sega.com
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9"-19"	http://www.sierra.com
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18"-20"	-
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11"-13", 14"-18"	http://www.software2000.de
Sterbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16"-18"	-
Visicom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr 9"-17"	http://www.visicomnewmedia.com
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14"-18"	http://www.vie.com
Warner Interactive	0 40-27 85 33 06	Di, Mi, Do 15"-18"	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

INHALT

Grand Prix 2

Komplettlösung - Teil 5 Seite 746

Fahrtipps zu den Kursen Portugal und Europa

Die Siedler 2 Mission-CD

Komplettlösung Seite 750

Hier finden Sie alle Karten und Lösungshinweise zur ersten Mission-CD für Die Siedler 2!

Toonstruck

Komplettlösung - Teil 2 Seite 755

Im zweiten Teil der Komplettlösung erfahren Sie, wie Sie mit Mal Block und Flux dem bösen Widerlus ein Ende bereiten.

Leisure Suit Larry 7

Komplettlösung Seite 758

Wir verraten Ihnen, wie der neueste Streich von Al Lowes Adventure-Serie zu lösen ist.

C&C - Alarmstufe Rot

Komplettlösung Seite 762

Im ersten Teil unserer Komplettlösung führen wir Sie durch alle Missionen der Alliierten.

Deadly Games

Allgemeine Spielstrategien Seite 770

Der Jagged Alliance-Nachfolger hält einige taktische Feinheiten für Strategieprofis bereit.

Kurztips Seite 772

RÜCKBLICK

TIPS UND TRICKS AUSGABE 12/96

Grand Prix 2

Komplettlösung - Teil 3 Seite 706

Z

Multiplayertips Seite 712

Der Planer 2

Allgemeine Spielstrategien Seite 714

Mechwarrior: Mercenaries

Multiplayertips Seite 716

Baphomets Fluch

Komplettlösung - Teil 2 Seite 721

Kurztips

Seite 723

Gene Wars ■ Warcraft 2 ■ Shellshock ■ Grand Prix Manager ■ Monster Truck Madness ■ Arcade America ■ Time Commando ■ Al Qadim

TIPS UND TRICKS AUSGABE 1/97

Grand Prix 2

Komplettlösung - Teil 4 Seite 726

Toonstruck

Komplettlösung - Teil 1 Seite 732

Mechwarrior: Mercenaries

Komplettlösung - Teil 2 Seite 736

Schleichfahrt

Hex-Codes Seite 740

F1 Manager 96

Allgemeine Tips Seite 741

Kurztips

Seite 741

F1 Manager ■ Strife ■ Heilbender (Vollversion) ■ Gearheads ■ Wipeout ■ Eradicator ■ Bleifuß 2 ■ War Wind (Vollversion) ■ Monster Truck Madness ■ Chaos Overlords ■ Battle Arena Toshinden ■ Death Rally ■ Megarace 2 ■ Deadlock (Vollversion)

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Magazin-Tips bestellen:

___ St. HELP-Sammelordner „PC Games“ je 10,- DM ___

Gesamt DM ___

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM ___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

☐ bar (Geld liegt bei)

☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name _____

Straße _____

PLZ/Wohnort _____

Datum/Unterschrift _____

JETZT SAMMELN!

- für Ihre Power-Tips aus der PC GAMES
- für die wichtigsten 288 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



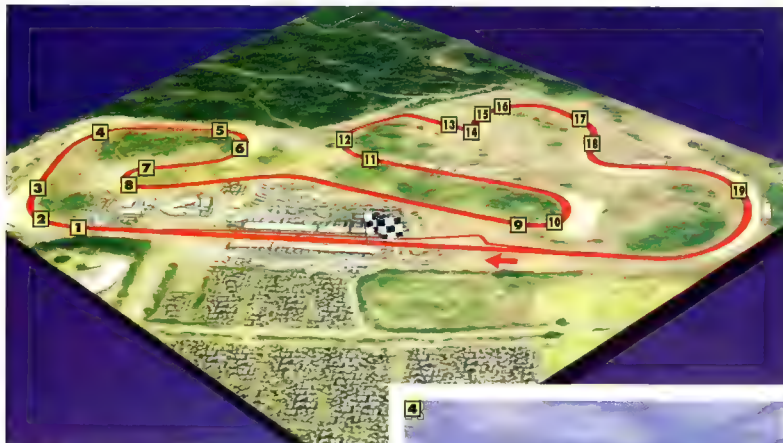
VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

Komplettlösung Teil 5: Portugal, Europa

Grand Prix 2

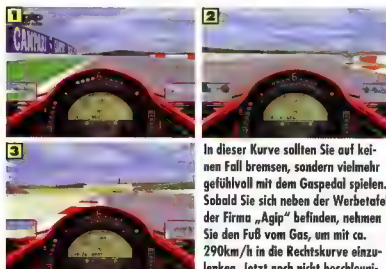
In diesem Monat widmen wir uns den Strecken Hungaroring, Spa und Monza. Hungaroring und Spa gehören sicherlich zu den anspruchsvollsten Parcours im gesamten

Formel 1-Zirkus. In Monza darf hingegen so richtig das Gaspedal durchgetreten werden. Im nächsten Monat gibt es dann die letzten vier Strecken. Viel Spaß!



Portugal - Estoril

Der Kurs in Estoril bietet eine wirklich gefährliche Stelle, bei der Sie sehr leicht von der Fahrbahn abkommen können oder ein Reifen aufgrund zu niedriger Geschwindigkeit stehenbleiben kann (Punkte 13, 14, 15, 16). Die restlichen Kurven sehen schwieriger aus als sie letztlich sind und können nach einigen Runden problemlos gemeistert werden. Überholmöglichkeiten bieten sich bei den Punkten 7, 9, 11 und 19.



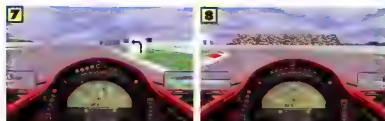
In dieser Kurve sollten Sie auf keinen Fall bremsen, sondern vielmehr gefühlvoll mit dem Gaspedal spielen. Sobald Sie sich neben der Werbetafel der Firma „Agip“ befinden, nehmen Sie den Fuß vom Gas, um mit ca. 290km/h in die Rechtskurve einzulenken. Jetzt noch nicht beschleunigen: erst wenn Sie die Seitenbegrenzung leicht touchieren, sollten Sie wieder Vollgas geben.



Auch diese Kurve lässt sich im sechsten Gang durchfahren. Sie müssen dazu das Tempo auf 280km/h drosseln und die Geschwindigkeit konstant halten.



Sobald das Werbeschild der Firma „Pioneer“ im Rückspiegel auftaucht, treten Sie langsam, aber bestimmt auf die Bremse, verringern das Tempo auf 150km/h und lenken dann nach rechts ein.



Eine heikle Kurve. Bremsen Sie beim Schild mit dem Pfeil nach links stark ab, um dann mit knapp 90km/h im ersten Gang die Kurve zu durchfahren.



Hier noch einmal das gleiche Spiel. Bremsen Sie beim Schild 100 kräftig ab, bis Sie sich im zweiten Gang bei knapp 145km/h befinden. Lenken Sie dann voll ein und geben Sie so früh wie möglich Gas.



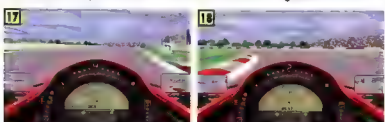
Gehen Sie beim Schild 100 sanfter auf die Bremse und lenken Sie langsam ein. Diese Rechtskurve läßt sich im zweiten Gang problemlos durchfahren.



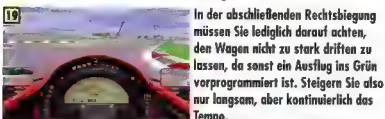
Eine mörderische Bergauf-Schikane! Nehmen Sie nach vor der Kurve den Fuß vom Gas und bremsen Sie, sobald Sie den Wagen „geradegestellt“ haben.



Die Linkskurve läßt sich maximal mit 60km/h durchfahren. Steigern Sie nun langsam das Tempo, achten Sie aber darauf, daß der Wagen nicht driftet!



Bremsen Sie beim Schild mit dem Pfeil nach links, bis Sie sich im zweiten Gang befinden, und lenken Sie bei 140km/h ein - das Tempo sollten Sie nun halten und möglichst früh wieder beschleunigen.



In der abschließenden Rechtsbiegung müssen Sie lediglich darauf achten, den Wagen nicht zu stark driftet zu lassen, da sonst ein Ausflieg ins Grün vorprogrammiert ist. Steigern Sie also nur langsam, aber kontinuierlich das Tempo.

MultiMedia Soft



Computerspiele

Spieleladen & Online - Cafe

viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemüthlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ☒ Info ☒ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spiesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft
finden Sie in:

04177 LEIPZIG
Enderstr.10 ☐ 0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str 39 ☐ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str 15 ☐ 0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☐ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☐ 0251-524001

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☐ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet
Kinder-Computerschule, Install-Service

54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☐ 0651-9940656
Computer-Spielen vor Ort

66386 St. INGEBRT
Alte Bahnhofstraße 1 ☐ 06894-2055

75172 PFORZHEIM
Zernauerstraße 11 ☐ 07231-17275
Computer-Spielen vor Ort

96052 BAMBERG
Untere Königstr. 10 ☐ 0951-202210

99084 ERFURT
Meinbergstraße 20 ☐ 0361-5621666

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☐ 02421-28100 FAX 281020



Ihr Groß- händler für PC- CD-ROM + Sony PSX- Spiele + Zubehör

Bitte nur
Händleranfragen!

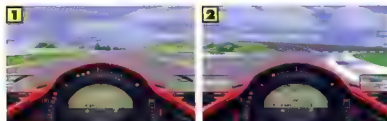
Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

Passauer Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 08582/9605-0
Fax 08582/9605-99



Großer Preis von Europa - Jerez

Jerez ist ein sehr kurvenreicher Kurs, bei dem etwas höhere Flügeleinrichtungen vorteilhaft sein können. Überholmöglichkeiten bieten sich vor allem in den engen Kurven, wenn man etwas später als die Konkurrenz in die Eisen steigt (Punkte 8, 15, 22). Hüten Sie sich allerdings vor den Abschnitten 9, 11 und 17 - hier kann man allzuleicht einen Unfall verursachen.



Auf der Zielgeraden können erreichen Sie relativ spät die Höchstgeschwindigkeit, vergessen Sie also nicht, früh genug zu bremsen (schon vor dem Schild mit dem Pfeil nach rechts), um bei der tückischen Rechtskurve nicht abzufallen. Fahren Sie diese leicht bergauf gehende Kurve im ersten Gang bei knapp 130km/h und beschleunigen Sie dann kurzzeitig auf ca. 220 km/h.

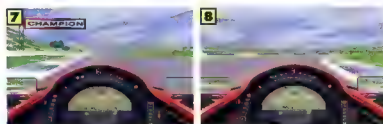


Sobald das Werbeschild der Firma „Pioneer“ großflächig auf dem Monitor erscheint, sollten Sie das Bremsmanöver einleiten. Senken Sie das Tempo auf ungefähr 100km/h, und fahren Sie diese Rechtskurve nicht mit zuviel Druck. Beim der Übergang in die Linkskurve steigern Sie die Geschwindigkeit auf 150km/h und geben Gas, sobald Sie das Ende der Biegung erkennen können.

Sie die Geschwindigkeit auf 150km/h und geben Gas, sobald Sie das Ende der Biegung erkennen können.



Die leichte Linksbiegung sieht gefährlicher aus als sie letztlich ist. Wenn Sie richtig durchbeschleunigt haben, sollten Sie sich an dieser Stelle im fünften Gang befinden. Lenken Sie voll nach links ein (der Wagen rutscht unweigerlich nach rechts), und gehen Sie kurz vom Gas, wenn der Wagen zu stark driften sollte.



Die nächste Rechtskurve lässt sich im dritten Gang bei knapp 190km/h durchfahren. Voraussetzung: Sie treffen die Ideallinie optimal. Bremsen Sie dazu kurz vor der Werbetafel der Firma „Champion“ vehement ab.



Eine wirklich enge Kurve: bremsen Sie deshalb schon ein gutes Stück vor dem Schild 100, bis Sie sich im ersten Gang befinden und mit knapp 100km/h die Kurve sicher durchfahren können. Beim Scheitelpunkt können Sie wieder beschleunigen, hier können Sie sehr viel Zeit gutmachen!



Geben Sie weiter Gas, diese Kurve zieht sich zwar ein wenig, ist aber ansonsten eher harmlos. Wenn der Wagen leicht driften sollte, gehen Sie kurz vom Gas und beschleunigen Sie dann sofort wieder - so entgehen Sie einem Abflug ins Grüne.



Die nächste Linkskurve können Sie im vierten Gang durchfahren. Am Anfang sollten Sie sich im vierten Gang bei ca. 250km/h befinden. Gehen Sie nun vom Gas und durchfahren Sie die Kurve mit nicht mehr als 210km/h.



Diese Rechtskurve hat es in sich. Bremsen Sie vor dem Schild mit dem Pfeil nach rechts und lenken Sie bei Tempo 130 in ersten Gang ein.



In dem kurzen Zwischenstück können Sie noch einmal beschleunigen, in der folgenden Rechtskurve sollten Sie das Tempo aber wieder auf ca. 150km/h drosseln, um nicht zu stark durch die Kurve zu driften und wertvolle Geschwindigkeit zu verlieren.



Sobald Sie am Werbschild der Firma „Agip“ vorbeirauschen, bremsen Sie kurz ab, nehmen den Fuß vom Gas und lenken bei ca. 120km/h in die Rechtskurve ein. Halten Sie in diesem Streckenabschnitt relativ konstant das Tempo und fahren Sie die Kurven sauber aus.



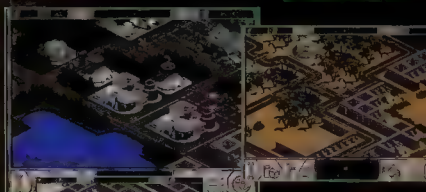
Die letzte Kurve vor der Zielgeraden hat es wirklich in sich. Bremsen Sie schon vor dem Schild mit dem Pfeil nach links und lenken Sie mit maximal 90km/h in die Kurve ein. Erst im letzten Moment können Sie wieder beschleunigen, sonst landen Sie auf dem seitlichen Grün.

FALLEN HAVEN

Das letzte, was 800 Milliarden entsetzte tauranische Zuschauer der Live-Übertragung sahen, waren die seltsamen Zeichen der Aliens auf dem Container.



Dumm gelaufen!



INTERACTIVE
MAGIC

Postfach 5161, 33279 Gütersloh

FALLEN HAVEN IN KÜRZE
ERHÄLTICH FÜR PC CD-ROM
www.imagicgames.com

Komplettlösung

Die Siedler 2

Mission CD-ROM

Über 200.000 „Siedler“ gibt es schon, und auch ein halbes Jahr nach dem Release werden es noch täglich mehr. Wer von Blue Bytes Suchtspiel nicht genug bekommen kann, dem bietet die Mission-CD-ROM nochmals neun komplett neue Herausforderungen - diesmal verteilt über den gesamten Globus. Wenn Sie die Erschließung der Kontinente besonders effektiv vorantreiben möchten, empfehlen wir Ihnen einen Blick auf unsere Übersichtskarten, die Ihnen sowohl Rohstoff-Vorkommen als auch feindliche Stützpunkte verraten.

Grundlegende Hinweise:

- Ihre „Haustarbe“ ist grundsätzlich blau.
- Um Ihnen nicht den Spaß am Selbstendecken und Experimentieren zu nehmen, haben wir in den Karten lediglich die grundlegenden Strategien eingezeichnet, die zu Beginn eines Einsatzes Sinn machen. Auf diese Weise ersparen Sie sich eventuell den Neustart einer Mission, weil Sie mangels Orientierung in die falsche Richtung „gesiedelt“ sind. Was Sie wann wo bauen, bleibt jedoch noch wie vor Ihnen überlassen.
- Die Karten der Mission-CD-ROM sind riesig und entsprechen von den Ausmaßen her den höheren Levels der Grundversion von Die Siedler 2. Süd-/Nordamerika, Europa, Afrika und Süd-/Nordasien

zählen nicht zuletzt wegen mehrerer Gegner und den gigantischen Landkarten zu den langwierigsten und schwierigsten Missionen dieser Zusatz-CD-ROM.

- Für die schnelle Expansion empfiehlt sich vorzugsweise der Bau von Baracken. An den Fronten bauen Sie sinnvollerweise Festungen oder Wachtürme, die mit der maximal verfügbaren Zahl von Soldaten bestückt werden.
- Halten Sie sich nicht mit dem Bau von Spähtürmen auf. Sobald Sie an der Grenze ein neues militärisches Gebäude bauen, schicken Sie umgehend einen Erkunder zu dieser Fahne.
- Sie starten grundsätzlich mit ca. 50 Soldaten - das reicht aus, um sich erstmal großzügig auszudehnen. Sobald Sie Eisenerz und Kohle abbauen können, sollten Sie schnellst eine Eisenschmelze nebst Schmiede installieren, um den Nachschub an Kämpfern sicherzustellen. Vergessen Sie dabei auch nicht die unentbehrliche Brauerei plus Brunnen und Bauernhöfe!
- Lagerhäuser sind ein unverzichtbares Muß in jeder Mission, denn die zurückzulegenden Entfernungen für Waren und Personal sind immens. Bauen Sie daher in regelmäßigen Abständen ein Lagerhaus, das sich möglichst in der Nähe von anderen wichtigen Gebäuden befinden sollte.
- Halbieren Sie die transportzeit von dringend benötigten Baumaterialien und Rohstoffen, indem Sie mindestens eine Eselszucht eröffnen. Die Grottiere werden automatisch auf vielgenutzten Pfaden (erkennbar am asphaltierten Untergrund und einer „schönen“ Wegfahne) eingesetzt.
- Auf den Karten sind auch die Vorräte an Granitsteinen eingezeichnet, die Sie mit Bergwerken abtragen können. Dies ist aber normalerweise ein unnötiger Aufwand, denn die Steine lassen sich schnell und kostengünstiger von Steinmetzen besorgen.

AUSTRALIEN

Ihr Startpunkt liegt im: Nordwesten

Gelb: Ureinwohner Startpunkt: Östlich der Kartenmitte

STRATEGIE:

Orientieren Sie sich zunächst in Richtung Südwesten, wo Sie auf ein Gebirge mit größeren Kohle-/Eisenerz-/Gold-Vorkommen stoßen. Damit können Sie schon mal vorübergehend Ihren Bedarf decken.

Gleichzeitig treiben Sie verstärkt die Expansion in östliche Richtung voran (die Küste an der Nordseite sollte man vorerst aus Zeitgründen vernachlässigen). Versuchen Sie, das hügelige Gelände in der Mitte der Karte vor den Gelben zu erobern oder dieses Volk entsprechend zurückzudrängen. Den westlichen Teil dieses Gebirgszugs mit hohem Eisenerz-/Kohle-Anteil sollte man auf jeden Fall einnehmen können. Entscheidend ist auch noch der Zugriff auf die beträchtlichen Gold-Vorräte im nordöstlichen/östlichen Abschnitt des Gebirges.

Vorsicht: In dieser Gegend beginnen bereits die Hoheitsgebiete des Gegners! Setzen Sie alles daran, die Karte bis zum „El Dorado“ zu erobern; wenn Sie den Feind den Zugang zu diesen Vorräten abschneiden, können Sie Ihrerseits das Heer zu hochrangigen Generälen heranbilden und Ihren Rivalen vergleichsweise schnell überrollen. Dabei hilft Ihnen die Tatsache, daß er nur noch im Nordosten über relativ wenige Gold-Lagerstätten verfügt



AFRIKA



Ihr Startpunkt liegt im: Nordwesten

Gelb: Nubier Startpunkt: Norden

Rot: Nubier Startpunkt: Südwesten

Violett: Nubier Startpunkt: Südosten

STRATEGIE:

Hier haben Sie es mit mehreren gegnerischen Völkern zu tun, wobei Ihnen die erheblichen Gold-Vorkommen auf unmittelbar angrenzenden Gebieten zugute kommen. Breiten Sie sich nach Osten, Südosten und Süden aus und drängen Sie dabei verstärkt in südöstliche Richtung, wo Sie früher oder später auf die roten Nubier treffen werden. Da dieser Stamm relativ wenig Gold besitzt, sollte es möglich sein, dessen militärische Gebäude zügig zu zerstören. Obendrein wirkt es sich günstig aus, daß sich die Roten das Gold mit der violett-farbenen Partei teilen müssen, die von Südwesten aus nach Norden und Westen expandieren. Halten Sie sich von den Gelben fern, die vergleichsweise viel Gold anhäufen und auch sehr rasch ihre Soldaten upgraden. Aufgrund der beachtlichen Fläche, die besiedelt werden muß, kommt es insbesondere darauf an, das Militär klug über das gesamte Herrschaftsgebiet zu verteilen. Reduzieren Sie die Besatzung im Landesinneren und postieren Sie Ihre Truppen direkt an der Grenze; hilfreich sind in jedem Fall Festungen, die Sie errichten, sobald die Landesgrenzen eines rivalisierenden Stammes zu sehen sind (rechtzeitig Scouts aussenden). Vermeiden Sie es, gleichzeitig Kleinkriege an mehreren Fronten zu führen. Konzentrieren Sie sich jeweils auf ein Volk (außer: Rot, Violett) und kümmern Sie sich dann um das nächste.

EUROPA



Ihr Startpunkt liegt im: Süden („Italien“)

Gelb: Wikinger Startpunkt: „Niederlande“ (nördlich Kartenmit.)

Rot: Römer Startpunkt: „Balkan“ (Osten)

Violett: Römer Startpunkt: „Griechenland“ (Südosten)

Grau: Römer Startpunkt: „Spanien“ (Südwesten)

Mint: Römer Startpunkt: „Schweden“/„Norwegen“ (Norden)

STRATEGIE:

Sie beginnen mitten im italienischen „Stiefel“ und können folglich nur in nördlicher Richtung expandieren. Das sollten Sie sehr zügig tun, denn Ihre Gegner rücken von allen Seiten an: Aus dem Westen erwarten Sie die Grauen, aus dem Norden die Gelben und Mint-Farbenen, aus dem Nordosten die Roten und aus dem Osten die

dynamic soft

CD-ROM

AH-64 Longbow	DV 77,95	Mechw. 2-Mercenaries	DV* 77,95
AH-64 Miss. Flash Point Korea	DV 49,95	Mega Race 2	DV 54,95
Alien Trilogy	DV 49,95	Monster Truck Madness	EV 79,95
ATF Mission CD	DV 49,95	Nascar Racing 2	DA* 77,95
Baphomet's Fluch	DV 69,95	Nascar Racing 2	DV* 79,95
Battle Cruiser 3000 AD	DV* 64,95	NBA Live 97	DV* 69,95
Bleifuß 2	DA 59,95	Need for Speed Special	DV 78,95
BUG	DV 59,95	NHL Hockey 97	DV 69,95
Bundesliga Manager 97	DV 69,95	Orion Burger	DV 74,95
Civilization 2	DV 78,95	Phantasmagoria 2	DA 79,95
Command & Conquer	DV 89,95	Privateer 2-The Darkening	DV 77,95
C & C D. Ausnahmezustand	DV 34,95	Puppen, Perlen & Pistolen	DV* 69,95
C & C Levels und Editoren DA	29,95	Rally Racing 97	DV 69,95

DIABLO

DA 79,95

C&C 2-Alarmstufe Rot DV	87,95
Creatures (Win95) DV	69,95
Crusader-No Regret DV	69,95
Daggerfall DV	69,95
Das Schwarze Auge 3	DV 39,95
Daytona 96	DV 69,95
Death Rally	DA 58,95
Der Planer 2	DV 69,95
Destruction Derby 2	DV 69,95
Diablo	DA* 79,95
Die Fugger 2	DV 55,95
Die Pandora Akte	DV 79,95
Die Siedler 2	DV 68,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV 29,95
Discworld 2	DV* 83,95
Discworld 2	DV* 83,95
Dominion	DV 79,95
Down in the Dumps	DV 73,95

Die Siedler 2

Mission CD
DV 29,95

EF 2000 Special (+Mission) DV	79,95
EF 2000 Mission TactCom DV	34,95
F1 Grand Prix 2 DV	84,95
F1 Manager 96	DV 69,95
F22 Lightning 2	DV 78,95
FIFA Soccer 97	DV 69,95
Flottenmanöver	DV 69,95
Formel 1	DV* 69,95
G-Name	DV* 79,95
Gene Machine	DV 69,95
Gene Wars	DV 74,95
Grand Prix Manager 2 Spec.	DV 83,95
Hexagonkartell	DV 73,95
Holiday Islands	DV 69,95
Hugo 4	DV 69,95
Hunter Hunted	DV 79,95
Jagged All. 2: Deadly Games US	95,95

FIFA Soccer 97

DV 69,95

John Madden NFL 97	DA 69,95
Krush, Kill and Destroy	DV* 55,95
Larry F	DV 83,95
Links 15-Edition 97	DA 89,95
Links of the Realm 2	DV* 83,95
Master of Orion 2	DV* 84,95
M.A.X	DV 79,95
MDK	DA* 79,95

Death Rally

DA 58,95

Daggerfall

DV* 69,95

RISKO (Win95) DV	69,95
Road Rash	DV 59,95
Schleichfahrt	DV 69,95
Sharklak H.-Gah d.Hdt.Rose DV	73,95
Sin Copier (Win95)	DV 75,95
Star Control 3	DA 79,95
Super EF 2000	DV 84,95
Syndicate Wars	DV 69,95
Terminator SKYNET	EV 68,95
T-MEK	DA* 79,95
Time Commando	DV 69,95
Tomb Raider	DV 68,95
Toostruck	DV 69,95
Tunnel B1	DV* 79,95
U.S. Navy Fighters 97	DV* 78,95
Virtua Cop	DA 74,95
Virtua Fighter	DA 69,95
Warcraft 2 + Expans. Pack DV	79,95
Warwind (Win95)	DV 69,95
Warms + Reinforcement	DV 68,95
Z	DV 68,95

Sonderangebote:

Alone in the Dark 1 bis 3	DV 66,95
BLM Professional	DV 23,95
Christoph Columbus	DV 23,95
Das Schwarze Auge 1	DV 29,95
Das Schwarze Auge 2	DV 29,95
Destruction Derby 1	DA 29,95
Der Reeder	DV 23,95
Die Siedler 1	DV 39,95
Elkhedley Manager	DV 23,95
FIFA Soccer 95	DV 29,95
Games Gold	DV 39,95
Kings Quest 7	DV 29,95
Lemmings 1-3	DA 29,95
Little Big Adventure	DV 29,95
Magic Carpet Plus	DV 29,95
Martini Racing	DV 29,95
Nascar Racing	DA 29,95
Pizza Connection	DV 23,95
Syndicate Plus	DV 39,95
Teamchef	DV 39,95
UFO	DV 29,95
US Navy Fighters	DV 29,95
Wing Commander 3	DV 39,95
Wing Commander 4	DV 35,95
Wipeout/Novastorm	DA 29,95

Versandkosten: Nachnahme 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartengebühr) • Vorkasse 6,95 DM
Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: dynamic soft • Bei der Mauer 8
78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33/33 66 • Telefax: 0 77 33/67 88

© 1997 dynamic soft

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 25,- DM.
Inh. Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten • Ladenpreise können variieren
* = bei Drucklegung noch nicht lieferbar

TIPS & TRICKS

Violetten - Sie werden also immer weiter eingekreist. Zugute kommt Ihnen, daß Sie bei rascher Ausbreitung die wesentlichen Rohstoff-Gebiete unter Ihre Kontrolle bringen können. Dazu gehören zum einen die Alpen, zum anderen das Gebiet um den Ural. Zu den rohstoffärmsten Gegenden gehören Großbritannien (am besten völlig ignorieren) und Spanien, das fast nur aus Wüste und Steppe besteht. Demzufolge sind die Grauen eines der „angenehmsten“ Völker, was die Eroberung anbelangt. Besonderheit bei dieser Karte: Alle fünf gegnerischen Völker sind miteinander verbündet und reagieren u. U. ziemlich allergisch auf Ihre Attacken. Deshalb sollten

Sie erst dann eine Konfrontation in Kauf nehmen, wenn es sich nicht mehr vermeiden läßt. Bei flatter Ausdehnung sollte es möglich sein, die Alpen und das Gebirge oberhalb von Griechenland einzunehmen. Damit sichern Sie sich den Zugriff auf Gold, Kohle und Eisenerz. An Ihren Grenzen (vor allem die Südküste Frankreichs, das Alpengebiet und im Bereich Ungarn/Rumänien/Polen/Tschechien/Slowakei) sollten Sie unbedingt Festungen oder zumindest Wachtürme installieren und große Teile Ihres Heers dort stationieren. Noch ein Tip: Verzichten Sie auf die Erforschung der Inseln (und mögen sie noch so groß sein) - dort gibt es nichts zu holen.

GRÖNLÄND

Ihr Startpunkt liegt im: Westen

Gelb: Römer Startpunkt: Osten

STRATEGIE:

Die geographischen Merkmale von Grönland lassen Ihnen keine großen Alternativen: Sie müssen in Richtung Osten aktiv werden, um irgendwann auf die Gelben zu treffen, die im äußersten rechten Teil der Insel starten. Das Problem: Ihr Gegner verfügt zum Zeitpunkt der Konfrontation über massive Goldvorräte und kann sich auch

über einen Mangel an Kohle und Eisenerz nicht beklagen. Demnach lautet auch hier die oberste Prämisse, möglichst schnell zu expandieren. Während nach Osten hin die ersten Baracken entstehen, können Ihre Arbeiter bereits das erste Gold ans Tageslicht befördern: Kleinere Lagerstätten befinden sich am westlichen Ufer (Ihr Erkunder findet das Gebirge, wenn Sie ihn nach links schicken). In südöstlicher Richtung gibt es noch mehr Gold, und unterwegs werden Ihre Geologen in den Bergen fündig: Eisenerz und Kohle sind in ausreichender Menge vorhanden. Die Gelben sind hinsichtlich der Goldvorkommen bevorteilt; demnach müssen Sie sich vorrangig die Gebirge mit Kohle und Eisenerz sichern, damit Ihre Schmieden genügend Schwärter und Schilde produzieren können. Zusammen mit einigen Humpen Bier rekrutieren Sie ganze Scharen von Soldaten, die Sie am effektivsten in Festungen (zwei, drei Gebäude dieser Art sollten genügen) ausbilden. Katapulte verringern vorab die militärische Stärke des Feindes, indem einige Grenzgebäude vernichtet werden; sobald es zum Kampf kommt, sollten Ihre leistungsfähigsten Krieger an der Front bereitstehen.



NORDASIEN

Ihr Startpunkt liegt im: Südwesten

Violett: Asiaten Startpunkt: Nordwesten

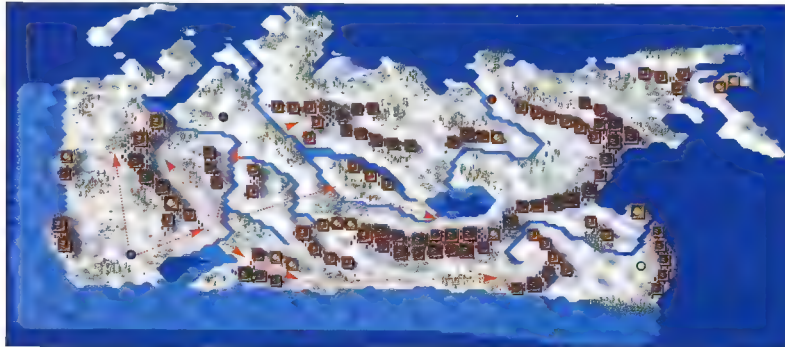
Rot: Asiaten Startpunkt: Nordosten

Gelb: Asiaten Startpunkt: Südosten

STRATEGIE:

In Nordasien ist die Anfangsphase spielentscheidend: Achten Sie darauf, daß die violett-farbenen Asiaten nicht allzuweit nach Südwesten marschieren. Erweitern Sie Ihr Reich nach Norden hin und schirmen Sie auf jeden Fall das vertikal verlaufende Gebirge nördlich Ihres Hauptquartiers ab - der Gegner sollte möglichst nicht über den zugeflossenen Fluß nach Süden hin vorrücken. Dadurch

halten Sie sich den Rücken frei und können in aller Ruhe Eisenerz, Kohle und Gold abbauen. Räumen Sie also zuerst den violett-farbenen Stamm aus dem Weg und dirigieren Sie Ihre Truppen dann auf breiter Front nach Osten hin. Berücksichtigen Sie dabei vor allem die Gold-Vorräte, die am ehesten im Süden zu finden sind; es empfiehlt sich, am südlichen Ufer entlangzuziehen. Das langgezogene Gebirge birgt reiche Rohstoff-Vorkommen. Wenn Sie rechtzeitig im Südosten auftauchen, steht den Gelben kaum noch Gold zur Verfügung, was einen schnellen Sieg ermöglicht. Brenzlich wird es nur noch, sobald Sie die Roten attackieren, denn dieses Volk hat sich in der Zwischenzeit ordentlich mit dem Edelmetall eingedeckt. Hier lohnt es sich, die gegnerischen Armeen in erster Linie mit Katapulten zu dezimieren.



JAPAN



Ihr Startpunkt liegt im Südwesten
Gelb: Japaner Startpunkt: Nordosten

STRATEGIE:

Bauplatz und Ressourcen sind auf dieser Karte erheblich eingeschränkt. Hier kommt es vor allem darauf an, die vorhandenen Mittel möglichst effektiv einzusetzen. Beginnen Sie sofort mit dem Bau von Baracken in östlicher Richtung; nutzen Sie dabei beide Wege um den langgezogenen See herum, um ausreichende Grundstücke zur Installation ziviler Gebäude zu schaffen. Währenddessen können Sie nördlich bzw. nordwestlich Ihre Hauptquartiere in ein Bergbau-Zentrum (Schmiede, Eisenschmelze, Münzpräger) einrichten. Links oberhalb der Basis entdecken Ihre Geographen erhebliche Eisenerz-Vorkommen, rechts oben gibt es massenhafte Kohle und Gold. Wenn Sie den See mit Baracken umgeben haben, finden Sie im Gebirge am unteren Ufer ebenfalls grüßere Rohstoff-Arsenale. Bringen Sie die Engstelle hinter sich und errichten Sie dann auf jeden Fall eine Festung, da es bald zum ersten Feindkontakt kommen wird. Die Eisenerz-/Kohle-Ansammlung in der Mitte der Karte sollten Sie unter Ihre Kontrolle bringen; andernfalls wird die Japan-Mission recht schwierig, denn alle Materialien wurden recht ausgewogen auf die Landschaft verteilt. Einen Vorteil gegenüber Ihrem Feind können Sie nur herausholen, wenn Sie sich die Übermacht im Bereich der Ressourcen sichern. Sollte dies gelingen, gehört Ihnen mehr als die Hälfte des Territoriums, und Sie können sich hinter Festungen und Steinschleudern verschansen. Beordern Sie jeweils die leistungsfähigsten Soldaten an die Front und sorgen Sie dafür, daß die Armeen optimal ausgebildet sind (möglichst Generäle und Offiziere). Voraussetzung: Sie schränken die Münzen-Belieferung der militärischen Gebäude im Westen ein und verlagern alles Gold nach Osten. Den Heimat-Stützpunkt der Asiaten finden Sie schließlich am rechten oberen Ende der Insel.

NORDAMERIKA



Ihr Startpunkt liegt: Nördlich der Kartenmitte
Rot: Römer Startpunkt: Nordosten
Gelb: Wikinger Startpunkt: Südlich der Kartenmitte

STRATEGIE:

Die beiden Völker sind wie üblich alliiert und greifen gegebenenfalls geschlossen an. Aufgrund ihres günstigen Startpunkts etwas oberhalb der Kartenmitte können Sie gefahrlos den gesamten Nordwesten und Westen der USA erkunden und sich die Rohstoffe unter den Nagel reißen. Interessant ist hier vor allem die Gegend links ne-

Telefon
02 31 / 55 75 00-0
Telefax
02 31 / 55 75 00 29
Brückstraße 42-44 · 44135 Dortmund

PC-CD-ROM

0851 3 Bulls	79.90	0934 Dragonheart Fire & Steel	69.90	0755 Nuke 1	49.90
0852 3D Jura Prezel	69.90	0935 Dragonheart Vengeance	89.90	0756 Nuke 2	49.90
0853 3D Jura Prezel 2	69.90	0936 Dragonheart Special Edition	89.90	0757 Nuke 3	49.90
0854 3D Jura Prezel 3	69.90	0937 Dragonheart Special Edition 2	89.90	0758 Nuke 4	49.90
0855 3D Jura Prezel 4	69.90	0938 Dragonheart Special Edition 3	89.90	0759 Nuke 5	49.90
0856 3D Jura Prezel 5	69.90	0939 Dragonheart Special Edition 4	89.90	0760 Nuke 6	49.90
0857 3D Jura Prezel 6	69.90	0940 Dragonheart Special Edition 5	89.90	0761 Nuke 7	49.90
0858 3D Jura Prezel 7	69.90	0941 Dragonheart Special Edition 6	89.90	0762 Nuke 8	49.90
0859 3D Jura Prezel 8	69.90	0942 Dragonheart Special Edition 7	89.90	0763 Nuke 9	49.90
0860 3D Jura Prezel 9	69.90	0943 Dragonheart Special Edition 8	89.90	0764 Nuke 10	49.90
0861 3D Jura Prezel 10	69.90	0944 Dragonheart Special Edition 9	89.90	0765 Nuke 11	49.90
0862 3D Jura Prezel 11	69.90	0945 Dragonheart Special Edition 10	89.90	0766 Nuke 12	49.90
0863 3D Jura Prezel 12	69.90	0946 Dragonheart Special Edition 11	89.90	0767 Nuke 13	49.90
0864 3D Jura Prezel 13	69.90	0947 Dragonheart Special Edition 12	89.90	0768 Nuke 14	49.90
0865 3D Jura Prezel 14	69.90	0948 Dragonheart Special Edition 13	89.90	0769 Nuke 15	49.90
0866 3D Jura Prezel 15	69.90	0949 Dragonheart Special Edition 14	89.90	0770 Nuke 16	49.90
0867 3D Jura Prezel 16	69.90	0950 Dragonheart Special Edition 15	89.90	0771 Nuke 17	49.90
0868 3D Jura Prezel 17	69.90	0951 Dragonheart Special Edition 16	89.90	0772 Nuke 18	49.90
0869 3D Jura Prezel 18	69.90	0952 Dragonheart Special Edition 17	89.90	0773 Nuke 19	49.90
0870 3D Jura Prezel 19	69.90	0953 Dragonheart Special Edition 18	89.90	0774 Nuke 20	49.90
0871 3D Jura Prezel 20	69.90	0954 Dragonheart Special Edition 19	89.90	0775 Nuke 21	49.90
0872 3D Jura Prezel 21	69.90	0955 Dragonheart Special Edition 20	89.90	0776 Nuke 22	49.90
0873 3D Jura Prezel 22	69.90	0956 Dragonheart Special Edition 21	89.90	0777 Nuke 23	49.90
0874 3D Jura Prezel 23	69.90	0957 Dragonheart Special Edition 22	89.90	0778 Nuke 24	49.90
0875 3D Jura Prezel 24	69.90	0958 Dragonheart Special Edition 23	89.90	0779 Nuke 25	49.90
0876 3D Jura Prezel 25	69.90	0959 Dragonheart Special Edition 24	89.90	0780 Nuke 26	49.90
0877 3D Jura Prezel 26	69.90	0960 Dragonheart Special Edition 25	89.90	0781 Nuke 27	49.90
0878 3D Jura Prezel 27	69.90	0961 Dragonheart Special Edition 26	89.90	0782 Nuke 28	49.90
0879 3D Jura Prezel 28	69.90	0962 Dragonheart Special Edition 27	89.90	0783 Nuke 29	49.90
0880 3D Jura Prezel 29	69.90	0963 Dragonheart Special Edition 28	89.90	0784 Nuke 30	49.90
0881 3D Jura Prezel 30	69.90	0964 Dragonheart Special Edition 29	89.90	0785 Nuke 31	49.90
0882 3D Jura Prezel 31	69.90	0965 Dragonheart Special Edition 30	89.90	0786 Nuke 32	49.90
0883 3D Jura Prezel 32	69.90	0966 Dragonheart Special Edition 31	89.90	0787 Nuke 33	49.90
0884 3D Jura Prezel 33	69.90	0967 Dragonheart Special Edition 32	89.90	0788 Nuke 34	49.90
0885 3D Jura Prezel 34	69.90	0968 Dragonheart Special Edition 33	89.90	0789 Nuke 35	49.90
0886 3D Jura Prezel 35	69.90	0969 Dragonheart Special Edition 34	89.90	0790 Nuke 36	49.90
0887 3D Jura Prezel 36	69.90	0970 Dragonheart Special Edition 35	89.90	0791 Nuke 37	49.90
0888 3D Jura Prezel 37	69.90	0971 Dragonheart Special Edition 36	89.90	0792 Nuke 38	49.90
0889 3D Jura Prezel 38	69.90	0972 Dragonheart Special Edition 37	89.90	0793 Nuke 39	49.90
0890 3D Jura Prezel 39	69.90	0973 Dragonheart Special Edition 38	89.90	0794 Nuke 40	49.90
0891 3D Jura Prezel 40	69.90	0974 Dragonheart Special Edition 39	89.90	0795 Nuke 41	49.90
0892 3D Jura Prezel 41	69.90	0975 Dragonheart Special Edition 40	89.90	0796 Nuke 42	49.90
0893 3D Jura Prezel 42	69.90	0976 Dragonheart Special Edition 41	89.90	0797 Nuke 43	49.90
0894 3D Jura Prezel 43	69.90	0977 Dragonheart Special Edition 42	89.90	0798 Nuke 44	49.90
0895 3D Jura Prezel 44	69.90	0978 Dragonheart Special Edition 43	89.90	0799 Nuke 45	49.90
0896 3D Jura Prezel 45	69.90	0979 Dragonheart Special Edition 44	89.90	0800 Nuke 46	49.90
0897 3D Jura Prezel 46	69.90	0980 Dragonheart Special Edition 45	89.90	0801 Nuke 47	49.90
0898 3D Jura Prezel 47	69.90	0981 Dragonheart Special Edition 46	89.90	0802 Nuke 48	49.90
0899 3D Jura Prezel 48	69.90	0982 Dragonheart Special Edition 47	89.90	0803 Nuke 49	49.90
0900 3D Jura Prezel 49	69.90	0983 Dragonheart Special Edition 48	89.90	0804 Nuke 50	49.90
0901 3D Jura Prezel 50	69.90	0984 Dragonheart Special Edition 49	89.90	0805 Nuke 51	49.90
0902 3D Jura Prezel 51	69.90	0985 Dragonheart Special Edition 50	89.90	0806 Nuke 52	49.90
0903 3D Jura Prezel 52	69.90	0986 Dragonheart Special Edition 51	89.90	0807 Nuke 53	49.90
0904 3D Jura Prezel 53	69.90	0987 Dragonheart Special Edition 52	89.90	0808 Nuke 54	49.90
0905 3D Jura Prezel 54	69.90	0988 Dragonheart Special Edition 53	89.90	0809 Nuke 55	49.90
0906 3D Jura Prezel 55	69.90	0989 Dragonheart Special Edition 54	89.90	0810 Nuke 56	49.90
0907 3D Jura Prezel 56	69.90	0990 Dragonheart Special Edition 55	89.90	0811 Nuke 57	49.90
0908 3D Jura Prezel 57	69.90	0991 Dragonheart Special Edition 56	89.90	0812 Nuke 58	49.90
0909 3D Jura Prezel 58	69.90	0992 Dragonheart Special Edition 57	89.90	0813 Nuke 59	49.90
0910 3D Jura Prezel 59	69.90	0993 Dragonheart Special Edition 58	89.90	0814 Nuke 60	49.90
0911 3D Jura Prezel 60	69.90	0994 Dragonheart Special Edition 59	89.90	0815 Nuke 61	49.90
0912 3D Jura Prezel 61	69.90	0995 Dragonheart Special Edition 60	89.90	0816 Nuke 62	49.90
0913 3D Jura Prezel 62	69.90	0996 Dragonheart Special Edition 61	89.90	0817 Nuke 63	49.90
0914 3D Jura Prezel 63	69.90	0997 Dragonheart Special Edition 62	89.90	0818 Nuke 64	49.90
0915 3D Jura Prezel 64	69.90	0998 Dragonheart Special Edition 63	89.90	0819 Nuke 65	49.90
0916 3D Jura Prezel 65	69.90	0999 Dragonheart Special Edition 64	89.90	0820 Nuke 66	49.90
0917 3D Jura Prezel 66	69.90	1000 Dragonheart Special Edition 65	89.90	0821 Nuke 67	49.90
0918 3D Jura Prezel 67	69.90	1001 Dragonheart Special Edition 66	89.90	0822 Nuke 68	49.90
0919 3D Jura Prezel 68	69.90	1002 Dragonheart Special Edition 67	89.90	0823 Nuke 69	49.90
0920 3D Jura Prezel 69	69.90	1003 Dragonheart Special Edition 68	89.90	0824 Nuke 70	49.90
0921 3D Jura Prezel 70	69.90	1004 Dragonheart Special Edition 69	89.90	0825 Nuke 71	49.90
0922 3D Jura Prezel 71	69.90	1005 Dragonheart Special Edition 70	89.90	0826 Nuke 72	49.90
0923 3D Jura Prezel 72	69.90	1006 Dragonheart Special Edition 71	89.90	0827 Nuke 73	49.90
0924 3D Jura Prezel 73	69.90	1007 Dragonheart Special Edition 72	89.90	0828 Nuke 74	49.90
0925 3D Jura Prezel 74	69.90	1008 Dragonheart Special Edition 73	89.90	0829 Nuke 75	49.90
0926 3D Jura Prezel 75	69.90	1009 Dragonheart Special Edition 74	89.90	0830 Nuke 76	49.90
0927 3D Jura Prezel 76	69.90	1010 Dragonheart Special Edition 75	89.90	0831 Nuke 77	49.90
0928 3D Jura Prezel 77	69.90	1011 Dragonheart Special Edition 76	89.90	0832 Nuke 78	49.90
0929 3D Jura Prezel 78	69.90	1012 Dragonheart Special Edition 77	89.90	0833 Nuke 79	49.90
0930 3D Jura Prezel 79	69.90	1013 Dragonheart Special Edition 78	89.90	0834 Nuke 80	49.90
0931 3D Jura Prezel 80	69.90	1014 Dragonheart Special Edition 79	89.90	0835 Nuke 81	49.90
0932 3D Jura Prezel 81	69.90	1015 Dragonheart Special Edition 80	89.90	0836 Nuke 82	49.90
0933 3D Jura Prezel 82	69.90	1016 Dragonheart Special Edition 81	89.90	0837 Nuke 83	49.90
0934 3D Jura Prezel 83	69.90	1017 Dragonheart Special Edition 82	89.90	0838 Nuke 84	49.90
0935 3D Jura Prezel 84	69.90	1018 Dragonheart Special Edition 83	89.90	0839 Nuke 85	49.90
0936 3D Jura Prezel 85	69.90	1019 Dragonheart Special Edition 84	89.90	0840 Nuke 86	49.90
0937 3D Jura Prezel 86	69.90	1020 Dragonheart Special Edition 85	89.90	0841 Nuke 87	49.90
0938 3D Jura Prezel 87	69.90	1021 Dragonheart Special Edition 86	89.90	0842 Nuke 88	49.90
0939 3D Jura Prezel 88	69.90	1022 Dragonheart Special Edition 87	89.90	0843 Nuke 89	49.90
0940 3D Jura Prezel 89	69.90	1023 Dragonheart Special Edition 88	89.90	0844 Nuke 90	49.90
0941 3D Jura Prezel 90	69.90	1024 Dragonheart Special Edition 89	89.90	0845 Nuke 91	49.90
0942 3D Jura Prezel 91	69.90	1025 Dragonheart Special Edition 90	89.90	0846 Nuke 92	49.90
0943 3D Jura Prezel 92	69.90	1026 Dragonheart Special Edition 91	89.90	0847 Nuke 93	49.90
0944 3D Jura Prezel 93	69.90	1027 Dragonheart Special Edition 92	89.90	0848 Nuke 94	49.90
0945 3D Jura Prezel 94	69.90	1028 Dragonheart Special Edition 93	89.90	0849 Nuke 95	49.90
0946 3D Jura Prezel 95	69.90	1029 Dragonheart Special Edition 94	89.90	0850 Nuke 96	49.90
0947 3D Jura Prezel 96	69.90	1030 Dragonheart Special Edition 95	89.90	0851 Nuke 97	49.90
0948 3D Jura Prezel 97	69.90	1031 Dragonheart Special Edition 96	89.90	0852 Nuke 98	49.90
0949 3D Jura Prezel 98	69.90	1032 Dragonheart Special Edition 97	89.90	0853 Nuke 99	49.90
0950 3D Jura Prezel 99	69.90	1033 Dragonheart Special Edition 98	89.90	0854 Nuke 100	49.90
0951 3D Jura Prezel 100	69.90	1034 Dragonheart Special Edition 99	89.90	0855 Nuke 101	49.90
0952 3D Jura Prezel 101	69.90	1035 Dragonheart Special Edition 100	89.90	0856 Nuke 102	49.90
0953 3D Jura Prezel 102	69.90	1036 Dragonheart Special Edition 101	89.90	0857 Nuke 103	49.90
0954 3D Jura Prezel 103	69.90	1037 Dragonheart Special Edition 102	89.90	0858 Nuke 104	49.90
0955 3D Jura Prezel 104	69.90	1038 Dragonheart Special Edition 103	89.90	0859 Nuke 105	49.90
0956 3D Jura Prezel 105	69.90	1039 Dragonheart Special Edition 104	89.90	0860 Nuke 106	49.90
0957 3D Jura Prezel 106	69.90	1040 Dragonheart Special Edition 105	89.90	0861 Nuke 107	49.90
0958 3D Jura Prezel 107	69.90	1041 Dragonheart Special Edition 106	89.90	0862 Nuke 108	49.90
0959 3D Jura Prezel 108	69.90	1042 Dragonheart Special Edition 107	89.90	0863 Nuke 109	49.90
0960 3D Jura Prezel 109	69.90	1043 Dragonheart Special Edition 108	89.90	0864 Nuke 110	49.90
0961 3D Jura Prezel 110	69.90	1044 Dragonheart Special Edition 109	89.90	0865 Nuke 111	49.90
0962 3D Jura Prezel 111	69.90	1045 Dragonheart Special Edition 110	89.90	0866 Nuke 112	49.90
0963 3D Jura Prezel 112	69.90	1046 Dragonheart Special Edition 111	89.90	0867 Nuke 113	49.90
0964 3D Jura Prezel 113	69.90	1047 Dragonheart Special Edition 112	89.90	0868 Nuke 114	49.90
0965 3D Jura Prezel 114	69.90	1048 Dragonheart Special Edition 113	89.90	0869 Nuke 115	49.90
0966 3D Jura Prezel 115	69.90	1049 Dragonheart Special Edition 114	89.90	0870 Nuke 116	49.90
0967 3D Jura Prezel 116	69.90	1050 Dragonheart Special Edition 115	89.90	0871 Nuke 117	49.90
0968 3D Jura Prezel 117	69.90	1051 Dragonheart Special Edition 116	89.90	0872 Nuke 118	49.90
0969 3D Jura Prezel 118	69.90	1052 Dragonheart Special Edition 117	89.90	0873 Nuke 119	49.90
0970 3D Jura Prezel 119	69.90	1053 Dragonheart Special Edition 118	89.90	0874 Nuke 120	49.90
0971 3D Jura Prezel 120	69.90	1054 Dragonheart Special Edition 119	89.90	0875 Nuke 121	49.90
0972 3D Jura Prezel 121	69.90	1055 Dragonheart Special Edition 120	89.90	0876 Nuke 122	49.90
0973 3D Jura Prezel 122	69.90	1056 Dragonheart Special Edition 121	89.90	0877 Nuke 123	49.90
0974 3D Jura Prezel 123	69.90	1057 Dragonheart Special Edition 122	89.90	0878 Nuke 124	49.90
0975 3D Jura Prezel 124	69.90	1058 Dragonheart Special Edition 123	89.90	0879 Nuke 125	49.90
0976 3D Jura Prezel 125	69.90	1059 Dragonheart Special Edition 124	89.90	0880 Nuke 126	49.90
0977 3D Jura Prezel 126	69.90	1060 Dragonheart Special Edition 125	89.90	0881 Nuke 127	49.90
0978 3D Jura Prezel 127	69.90	1061 Dragonheart Special Edition 126	89.90	0882 Nuke 128	49.90
0979 3D Jura Prezel 128	69.90	1062 Dragonheart Special Edition 127	89.90	0883 Nuke 129	49.90
0980 3D Jura Prezel 129	69.90	1063 Dragonheart Special Edition 128	89.90	0884 Nuke 130	49.90
0981 3D Jura Prezel 130	69.90	1064 Dragonheart Special Edition 129	89.90	0885 Nuke 131	49.90
0982 3D Jura Prezel 131	69.90	1065 Dragonheart Special Edition 130	89.90	0886 Nuke 132	49.90

0886 1942 Pacific War	24.90	0955 Formula 1 Grand Prix	24.90	0398 Secret Money	24.90
0887 1943 Jamming	24.90	0956 Frankenstein	24.90	0399 Snatch of the Conner	24.90
0888 1944 The Invasion	24.90	0957 Formula 1	24.90	0400 Slaves	24.90
0889 1945 American Pilot	19.90	0958 The Head in Hand	19.90	0401 Silent Sam	24.90
0890 1946 The Invasion	24.90	0959 The Head in Hand	19.90	0402 Silent Sam	24.90
0891 1947 The Invasion	24.90	0960 The Head in Hand	19.90	0403 Silent Sam	24.90
0892 1948 The Invasion	24.90	0961 The Head in Hand	19.90	0404 Silent Sam	24.90
0893 1949 The Invasion	24.90	0962 The Head in Hand	19.90	0405 Silent Sam	24.90
0894 1950 The Invasion	24.90	0963 The Head in Hand	19.90	0406 Silent Sam	24.90
0895 1951 The Invasion	24.90	0964 The Head in Hand	19.90	0407 Silent Sam	24.90
0896 1952 The Invasion	24.90	0965 The Head in Hand	19.90	0408 Silent Sam	24.90
0897 1953 The Invasion	24.90	0966 The Head in Hand	19.90	0409 Silent Sam	24.90
0898 1954 The Invasion	24.90	0967 The Head in Hand	19.90	0410 Silent Sam	24.90
0899 1955 The Invasion	24.90	0968 The Head in Hand	19.90	0411 Silent Sam	24.90
0900 1956 The Invasion	24.90	0969 The Head in Hand	19.90	0412 Silent Sam	24.90
0901 1957 The Invasion	24.90	0970 The Head in Hand	19.90	0413 Silent Sam	24.90
0902 1958 The Invasion	24.90	0971 The Head in Hand	19.90	0414 Silent Sam	24.90
0903 1959 The Invasion	24.90	0972 The Head in Hand	19.90	0415 Silent Sam	24.90
0904 1960 The Invasion	24.90	097			

ben Ihrem Stützpunkt: Kohle, Gold und Eisenerz in Massen! Die Gelben lagern hingegen unmittelbar vor erheblichen Goldvorkommen, was die Sache für Sie ganz schön heikel macht: Wenn Sie diesem Volk zuviel Zeit lassen, sind die feindlichen Soldaten maximal upgegradet und machen mit Ihren Kämpfern kurzen Prozeß. Lassen Sie sich also als erstes auf die Gelben ein; bis Sie bei den Roten an der Westküste auftauchen, wären die Gelben militärisch überlegen, während die Roten bereits riesige Gebiete erobert hätten. Die erfolgsversprechendste Strategie führt sofort nach Missionsbeginn nach Süden, wo Sie SEHR bald auf das Hauptquartier der Gelben treffen. Bauen Sie baldmöglichst Münzprägereien und Goldbergwerke und bilden Sie Ihre Soldaten aus, die Sie direkt an

die südliche Grenze verfrachten. Am angenehmsten nehmen Sie die gegnerische Basis auseinander, indem Sie Katapulte einsetzen und diese gut mit mehreren militärischen Gebäuden absichern (für den Fall, daß eine der Wachhütten, Baracken etc. dem Feind in die Hände fällt oder von Steinquadern zerstört wird). Je früher Sie das hinkriegen, desto mehr vom Gold bleibt für Sie übrig! Alternative: Man „umbaut“ das feindliche Staatsgebiet links (über das Gebirge) und rechts („Texas“) und nimmt die Gelben auf diese Weise in die Zange. Auch in diesem Fall stationieren Sie Ihre besten Männer ausschließlich im Süden und deaktivieren die Verteilung der Münzen in den nördlich gelegenen Gebäuden.

SÜDAMERIKA

Ihr Startpunkt liegt im: Nordwesten
 Rot: Indianer Startpunkt: Westen
 Gelb: Indianer Startpunkt: Süden

STRATEGIE:

Fast alle Rohstoffe verteilen sich auf den linken Teil des Kontinents, wodurch sich auch die Vorgehensweise ergibt. Die Gebirge erschließen Sie am schnellsten über die Küste; dazu müssen Sie sich

nach Norden vorarbeiten und dann nach links und rechts weiterbauen. In den Bergen im nordwestlichen Bereich sind immer wieder kleinere Grünflächen versteckt, auf denen Sie Baracken konstruieren können. Gegen Osten hin stoßen Sie auf viele Flüsse und kleinere Seen; am besten orientieren Sie sich anhand der Karte, wo Sie sich am günstigsten durch diese Urwalddlandschaft kämpfen. Um die südlichen Gebiete zu erobern, brauchen Sie in erster Linie jede Menge Steinmetze und Holzfäller - anders sind die Gebirge und ausgedehnten Waldgebiete nicht zu überwinden. Positiv daran: Sie sichern sich genügend Material für den Bau der Bergwerke im nördlichen Teil; dort können Sie in aller Ruhe den Boden untersuchen und Minen installieren. Wie schwierig die Mission für Sie wird, hängt vor allem davon ab, wie weit Sie nach unten vordringen können, bis Sie auf die Grenze der Gelben stoßen. Vermeiden Sie möglichst einen Konflikt mit diesem Volk. Aufgrund der wesentlich geringeren Goldvorräte der Roten sind diese „Indianer“ die erheblich einfachere Alternative. Wenn Sie sich entsprechend eingenistet haben, greifen Sie vorzugsweise die gegnerischen Wachhütten in der Nähe der Bergwerke an, die die Gelben zuhause in der südwestlichen Ecke eröffnet haben. Stellen Sie sich auf erhebliche Gegenwehr ein! Übrigens: Die Roten und Gelben sind selbstverständlich verbündet, was in dieser Mission aber keine größere Rolle spielt - aufpassen müssen Sie nur im südöstlichen Teil, wo beide Völker ziemlich dicht aufeinander sitzen und im Notfall kollektiv zuschlagen.



SÜDASIEN

Ihr Startpunkt liegt im: Südwesten
 Rot: Asiaten Startpunkt: Norden
 Gelb: Asiaten Startpunkt: Südosten

STRATEGIE:

Von Ihrem Stützpunkt aus expandieren Sie zum einen stetig nach Norden, zum anderen aber verstärkt in nordöstlicher Richtung am Ufer entlang. Sobald Sie am Strand auf ein Sumpfgebiet treffen

(ziemlich genau Kartenmitte), erweitern Sie Ihr Hoheitsgebiet nach Norden hin. Achten Sie dabei aber immer darauf, daß Sie nicht zu früh mit den Roten ins Gehege kommen. Wenn Sie den linken Teil der Karte kontrollieren und dem Gegner den Zugang zu den Gebieten im Westen des Kontinents versperren, haben Sie den Sieg schon halb in der Tasche. Denn im Hinterland können Sie nun eine zünftige Wirtschaft aufziehen und dabei große Mengen an Kohle, Eisenerz und vor allem Gold fördern. Ihre beiden Kontrahenten, die miteinander verbündet sind, werden ihr Gold bald aufgebraucht haben. Die Roten dürften bis zu Ihrem Eintreffen bereits sehr stark sein, so daß Sie sich (falls möglich) zunächst um die Gelben kümmern sollten. Dazu marschieren Sie ab dem Sumpfgebiet weiter an der Küste entlang und schneiden den Gelben den Rohstoff-Nachschub vom Gebirge im Südosten ab. Wenn Sie entsprechend ausgerüstet haben, können Sie gleichzeitig von Osten und Süden her die Bastion der Roten stürmen. Tip: Mit Katapulten sollten Sie zunächst die Wachhütten und Baracken in unmittelbarer Umgebung der Minen ausschalten.



Petra Maueröder ■

Komplettlösung - Teil 2

Toonstruck

In der letzten Ausgabe haben wir Sie durch Unter-, Mittel- und Obertrickreich begleitet. Im letzten Teil unserer Komplettlösung erfahren Sie, wie Sie dem durchtriebenen Widerlus das Handwerk legen können.

Landschaft

Geben Sie Fluffy das ersehnte Popcorn, nehmen Sie von ihr die süße Zuckerwatte und gehen Sie ins Schloß.

Schloß

Öffnen Sie mit dem Drehspeiß den Schrank und nehmen Sie die Stoffkatze mit. Gehen Sie zur Dorfmitte und betreten Sie das Kostüramama.

Kostüramama

Lassen Sie sich ein-
kerkern! Wenn die drei Gehilfen von Widerlus das Kostüramama nach Ihnen durchsuchen, lassen Sie sich fangen und von ihnen ins Gefängnis bringen.

Gefängnis

Wie kann man aus-
brechen? Laufen Sie in der Zelle auf und ab, bis Sie sich am Teppich elektrisch aufgeladen haben, und lassen Sie die Elektrizität auf das Türcodegerät überspringen. Nach drei bis vier Versuchen ist die Haftzeit abgelaufen, und die Tür öffnet sich. Stecken Sie das Stempelkissen auf dem Tisch ein. Um den Tresor zu öffnen, müssen Sie das Puzzle lösen. Eine allgemeingültige Lösung gibt es hierfür nicht. Holen Sie Ihre Sachen und das tragbare Loch aus dem Tresor. Mit dem tragbaren Loch können Sie fortan bequem zu drei verschiedenen, zentralen Punkten reisen: ins Trickreich, ins Übelland und zur Dorfmitte. Dazu müssen Sie das tragbare Loch in das Schlagloch legen. Verlassen Sie das Gefängnis, nehmen Sie das Fleischstück, das der Rausschmeißer von Seedy's nach Verzeih in die rechte untere Ecke des Bildschirms wirft, mit und begeben Sie sich wieder zum Kostüramama.

Was macht man mit
dem tragbaren
Loch?

Kostüramama

So fälscht man einen
Gutschein Drücken Sie Nicks Spieluhr auf das Stempelkissen und dann auf den Gutschein. Geben Sie den gefälschten Gutschein Miss Schnitt und verlangen Sie das Harlekin-Kostüm. Nehmen Sie das Fliegenkostüm als Zugabe mit. Tauschen Sie das Buch von G.B. Wolf mit dem von Miss Schnitt. Gehen Sie zur Futterscheuche.

Wiese

Wie bekomme ich
den Mantel? Geben Sie der Futterscheuche das gewünschte Harlekin-Kostüm und nehmen Sie dafür seinen hübschen Mantel. Lange hat er allerdings keine Freude daran, denn Widerlus verwandelt ihn im gleichen Augenblick mit seinem Überlator. Betreten Sie die Scheune.

Scheune

Füllen Sie die Gießkanne ein zweites Mal mit dem gefährlich aussehenden Gebräu und vergiften Sie damit das Fleischstück von der Hauptstraße im Übelland. Fahren Sie ins Trickreich und gehen Sie in die weite wüste Wildnis.



Peitschen-Polly und Marga freuen sich über die Feder des Geiers: ein völlig neues Folterinstrument! Als Gegenleistung erhalten Sie eine Tube Leim, die Sie später noch sehr gut gebrauchen können.

Weite wüste Wildnis

Wie bekomme ich
eine Feder? Geben Sie dem Geier das vergiftete Stück Fleisch. Er stirbt und fällt herunter. Stecken Sie den Pfeil und eine Feder des toten Geiers ein. Gehen Sie zur Scheune.

Scheune

Was mache ich mit
der Feder? Geben Sie Peitschen-Polly die Feder des Geiers. Marga ist begeistert von der neuen Foltermethode, und Sie dürfen sich eine Tube Leim dafür nehmen. Gehen Sie in den Wald zum Haus des Eichhörnchens.

Wald

Wie lenkt man das
Eichhörnchen ab? Versehen Sie Klaviertasten und Zuckerwatte mit Leim und kleben Sie beides an die Stoffkatze. Fügen Sie außerdem noch die WACME-Springbohnen hinzu und setzen Sie die Attrappe vor die Tür des Eichhörnchens. Lassen Sie Flux die Nüsse herunterfallen und begeben Sie sich ins Übelland zum Rausschmeißer.

Übelland

Wie kommt man ins
Seedy's? Der Rausschmeißer läßt Sie nur dann herein, wenn Sie auch passende Kleidung tragen. Verkleiden Sie sich mit dem hübschen Mantel der Futterscheuche und schleichen Sie sich ins Seedy's.

Seedy's

Wie gewinnt man
die drei goldenen
Pins? Reden Sie mit Seedy. Um die drei goldenen Pins zu gewinnen, müssen Sie die Bowlingkugel des Bären mit Leim versehen. Das klappt nur, wenn die Kugel des Bären zurückrollt, er selbst aber noch nicht zu sehen ist. Jetzt ist eine der Bowlingbahnen für Sie frei. Benutzen Sie Flux als Bowlingkugel, stecken Sie den Pokal ein und verlassen Sie das Seedy's.

Übelland

Hier müssen Sie die Werkstatt des Roboterschmieds betreten

Wie überlistet man den Roboter?

Roboterschmied

Unterhalten Sie sich mit dem Roboter. Er behauptet, auf jede Frage die Antwort zu wissen. Lesen Sie ihm aus dem Buch von Miss Schnitt vor. Die Schaltkreise des Roboters brennen durch, als er auf eine Frage keine Antwort weiß. Nehmen Sie den Pümpel vom Tisch mit und gehen Sie ins Trickreich zur Schollenspülstelle.

Wie bedient man den Niedlifizierer?

Schollenspülstelle

Benutzen Sie den Pümpel und spülen Sie den Hering aus der Pokalsammlung von König Nick so lange, bis Sie eine Scholle erhalten. Kehren Sie zum Schlaflaboratorium zurück und setzen Sie die Gegenstände in folgender Reihenfolge in den Niedlifizierer ein:

Zucker ■ Würfel ■ Degen ■ häßlicher Mantel ■ Morgen - Sterne ■ Eis - Scholle ■ Turm - Glocken ■ Rute - Spieß ■ Kind - die drei goldenen Pins ■ Wal - Nüsse ■ Hemd - Kette; Bogen - Pfeil ■ Salz - Pfefferschote ■ Spiele - Teig drücken Sie den roten Kontrollknopf und starten Sie den Niedlifizierer.

Was macht man mit der Fußmatte?

Verlies

Reden Sie mit Rüssel und finden Sie heraus, daß er eine Allergie auf Staub hat. Wenn er sich nach dem Gespräch wegdreht und anfängt zu niesen, heben Sie Kristall und Fußmatte auf. Klopfen Sie die Fußmatte an den Gitterstäben aus. Rüssel hat einen allergischen Anfall und spuckt den Zellschlüssel aus. Ziehen Sie ihn aus der Wand und öffnen Sie die Zellentür. Gehen Sie durch den Mauerbogen nach Norden.

Wie klettert man im Schacht?

Klimatron-Zimmer

Öffnen Sie per Knopfdruck die Luftschleuse und klettern Sie hinein. Ziehen Sie sich das Fliegenkostüm an. Dank der Klebknöpfe können Sie den glatten Schacht hinaufklettern.

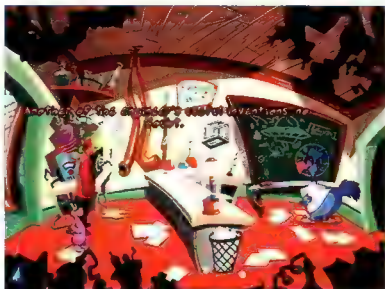
Wie kann man das Badezimmer über-schwemmen?

Badezimmer (1. Stock)

Öffnen Sie den Spiegelschrank über dem Waschbecken und stecken Sie das Chloroform ein. Drücken Sie den Abflüßstöpsel herunter und drehen Sie die Wasserhähne auf. Es kommt zu einer Überschwemmung. Füllen Sie die Gießkanne mit Wasser. Klettern Sie im Fliegenkostüm den Schacht herunter und gehen Sie zum Verlies zurück.

Verlies

Sprechen Sie mit dem Vogel auf der Folterbank. Er gibt Ihnen die Lösung für ein Rätsel, das später im



Den Roboter können Sie mit einer Frage aus Miss Schnitts Buch völlig aus dem Konzept bringen: auf solche Fragen weiß selbst er keine Antwort.

2. Stock des Schlosses zu finden sein wird. Gehen Sie die Treppe hinauf in den 1. Stock.

Wie kommt man durch die Tür?

Treppenabsatz 1. Stock

Drücken Sie die Clownsnase. Der Clown läßt Sie erst hinein, wenn Sie sein Spiel gewonnen haben. Dabei gilt es, die Gesichtsteile des Clowns in der richtigen Reihenfolge zu drücken, genau so, wie er es ihnen vormacht. Es kann keine allgemeingültige Lösung angeboten werden, da die Kombinationen immer verschieden sind. An dieser Stelle hilft im Zweifelsfall nur aufschreiben. Wenn die Tür sich öffnet, treten Sie hinein.

Wie wird man den Clown los?

Gummizelle

Unterhalten Sie sich mit Spike, dem Clown. Nach dem Gespräch warten Sie ab, bis er seine Nase abnimmt und weglegt, um sich zu pudern. Behandeln Sie die Nase mit dem Chloroform. Der Clown wird ohnmächtig. Heben Sie die Nadel auf und füllen Sie den Ballon mit Helium aus der Gasflasche. Verlassen Sie die Gummizelle und gehen Sie wieder hinab ins Klimatronzimmer zur Luftschleuse.

Wie erhöht man die Temperatur?

Klimatronzimmer

Stecken Sie die Nadel in die Vorrichtung am Klimatron und legen Sie den Hebel nach rechts, um die Temperatur zu erhöhen. Gleich danach stellen Sie die Temperatur wieder auf den Mittelwert ein. Steigen Sie die Treppe zum ersten Stock hinauf.

Was ist in der Schatzkiste?

Treppenabsatz 1. Stock

Der Piranha ist aus dem heißen Wasser gesprungen und ist jetzt wieder auf dem Weg zurück ins Aquarium. Holen Sie die Schatzkiste aus dem Aquarium und öffnen Sie sie. Es befindet sich ein Schlüssel in ihr. Steigen Sie hinab zur Luftschleuse.

Klimatron-Zimmer

Stellen Sie das Klimatron auf „Kalt“ ein und klettern Sie per Fliegenkostüm nach oben.

Wie wird man die Wärter los?

Badezimmer (1. Stock)

Wo das Wasser übergelaufen ist, hat sich eine eisglatte Rutschbahn gebildet. Klopfen Sie an die Tür, damit die Wärter, die vor der Tür stehen, auf Sie aufmerksam werden. Sie rutschen auf dem Eis aus und fliegen durch das Fenster. Gehen Sie nun entweder über die Treppe oder durch den Luftschacht zum Klimatron zurück.



Laufen Sie in der Gefängniszelle einige Male auf und ab, um sich elektrisch aufzuladen: so können Sie das Türcodeschloß außer Gefecht setzen.

Klimatron-Zimmer

Nehmen Sie die Nadel wieder an sich und gehen Sie in den 2. Stock hinauf.

Treppenabsatz 2. Stock

Betreten Sie den Saal auf der rechten Seite.

Rittersaal

In welcher Reihenfolge zieht man an den Büchern?

Untersuchen Sie das Bücherregal näher und ziehen Sie die Bücher in der Reihenfolge, die Ihnen der Vogel in Rätseln schon verraten hat (Blau I, Rot I, Rot II, Blau II, Rot IV, Rot II, Blau IV). Es öffnet sich ein Geheimgang. Steigen Sie die Treppe herab.

Überwachungsraum

Wie öffnet man das Gitter?

Schlafen Sie den Alligator mit König Nicks Spieluhr ein. Sehen Sie auf den Monitor. Gehen Sie alle Überwachungskameras durch, bis Sie den Rittersaal sehen. Stellen Sie sich mit dem Magneten unter die vernietete Bodenplatte. Per Überwachungskamera können Sie sehen, wohin Sie die Ritterrüstung lossen. Stellen Sie sie immer auf die nächste angehobene Bodenplatte, bis sie das Gitter erreicht und einen Mechanismus auslöst, der das Gitter nach oben zieht. Gehen Sie zum Rittersaal hinauf.

Rittersaal

Nehmen Sie von der Rüstung den Handschuh mit und gehen Sie durch den Saal die Treppe hoch.

Waffenkammer

Befreien Sie Reh, den Bruder der beiden Bäckerburschen, und nehmen Sie von ihm einen weiteren Kristall an. Klettern Sie in die Truhe und hüpfen Sie vorsichtig bis zum Dynamit. Nehmen Sie sich ein Päckchen mit, verlassen Sie nach dieser Aktion die Waffenkammer und gehen Sie in den 1. Stock hinab.

Treppenabsatz 1. Stock

Gehen Sie durch den Gang zur Linken in die Küche.

Küche

Was macht man mit dem Dynamit?

Übergeben Sie den Roboter mit Wasser. Er rostet ein. Nehmen Sie einen Truthahn und stecken Sie eine der Dynamitstangen hinein. Öffnen Sie die Herdplatte und zünden Sie die Dynamitstange an. Lassen Sie den Truthahn mit dem Essensaufzug nach oben fahren und begeben Sie sich in den 2. Stock.

Treppenabsatz 2. Stock

Betreten Sie den Erholungsraum.

Erholungsraum

Der Raum ist durch die Explosion des Dynamits vollständig zerstört. Alles, was von den Alligatoren übrigbleibt, ist ihr Leder. Nehmen Sie das Queue vom Billardtisch mit und gehen Sie zum Treppenabsatz des 2. Stocks zurück.

Treppenabsatz 2. Stock

Wie umgeht man den Mechanismus?

Holen Sie aus dem Kapf links am Treppengeländer einen Kristall und stecken Sie ihn ein. Ziehen Sie an seinem Horn. Umgehen Sie den Mechanismus, der das Öffnen des rechten Kopfes wieder blockiert, indem Sie über das Badezimmer im 3. Stock hinab zum Verlies klettern. Steigen Sie dann die Treppe in den 2. Stock wieder hinauf. Nehmen Sie den Kristall aus dem Kapf am rechten Geländer mit. Gehen Sie in den 3. Stock.

Wie öffne ich die Tür?

Treppenabsatz 3. Stock

Sperren Sie die rechte Tür mit dem Schlüssel, den Sie in der Schatzkiste gefunden haben, auf und gehen Sie in das Zimmer hinein.

Arbeitszimmer

Wie kommt man an die Sonnenbrille?

Versuchen Sie, an die Sonnenbrille auf dem Bücherregal zu kommen. Dabei fällt es um. Betätigen Sie den Schalter, um den Ventilator auszuschnellen. Die Brille fliegt aus dem Rotor des Ventilators auf den Eselskopf. Rücken Sie den Bürostuhl heran und versuchen Sie so an die Brille heranzukommen. Letztendlich hat die Venusfliegenfalle die Brille auf. Ziehen Sie Ihr Fliegenkostüm an. Die fleischfressende Pflanze lässt die Brille los, und sie fällt in die Vase. Zerschlagen Sie die Vase mit dem Hammer, heben Sie die Brille auf und gehen Sie die Treppe in den 4. Stock hinauf.

Treppenabsatz 4. Stock

Wie überlistet man die Stimmerkennung?

Stecken Sie Billardqueue und den Ritterhandschuh zusammen. Drücken Sie damit den Knopf jenseits vom Gitter, um es zu öffnen. Gehen Sie durch den Gang und treten Sie an das Stimmerkennungsgerät an der linken Tür heran. Saugen Sie die Heliumluft aus dem Ballon in sich ein, bevor Sie das Gerät betätigen. Geben Sie an, daß Sie Lugnuts sind und gehen Sie dann hinein.

Miss Gunsts Zimmer

Wie überlistet man Miss Gunst?

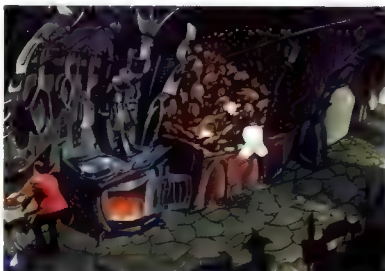
Setzen Sie die Sonnenbrille auf, bevor Sie zu Miss Gunst hineingehen, da sie Sie sonst ihrem Willen unterwirft. Sprechen Sie mit ihr. Durch den Spiegel-effekt hypnotisiert sie sich selbst und ist Ihnen ergeben. Gehen Sie mit ihr zum Handabaster, der sich an der rechten Tür befand, und öffnen Sie sie mit Miss Gunsts Hilfe. Treten Sie durch die Tür hindurch.

Hauptquartier von Widerlus

In welcher Reihenfolge steckt man die Kristalle in die Tafel?

Stecken Sie die Kristalle in der richtigen Reihenfolge in die Tafel hinein (von oben im Uhrzeigersinn: Blau, Rot, Gelb, Grün). Die Stromversorgung ist wiederhergestellt. Betätigen Sie den Hebel am Steuerzentrum und nehmen Sie das Warpgerät mit. Bewegen Sie sich zum Monitor an der Tür links. Damit Sie mit Widerlus' Dimensionsmaschine wegfliegen können, müssen das Licht an, alle Tore offen und das Kraftfeld deaktiviert sein. Dazu drücken Sie die Knöpfe oben links und unten rechts. Gehen Sie heraus auf den Hangar und steigen Sie in die Maschine ein.

Silke Menne ■



Das Mahl für Widerlus' Schergen ist natürlich präpariert und dadurch nur wenig bekömmlich. So erledigen Sie die listigen Alligatoren.

Komplettlösung

Leisure Suit Larry 7

Das Comeback des Jahres: Der gleichzeitig berühmteste und erfolgloseste Playboy aller Zeiten treibt sich in Folge 7 der Adventure-Serie auf einem luxuriösen Kreuzfahrtschiff herum und hat sich zum Ziel gesetzt, nicht nur die gesamte weibliche „Besatzung“ zu erobern, sondern auch die ausgeschriebenen Bord-Wettbewerbe für sich zu entscheiden.

HINWEIS Diese Komplettlösung setzt voraus, daß Sie stets sämtliche Dialoge mit allen verfügbaren Personen führen. Insbesondere Purser Peter (der Knabe an der Rezeption) und Peggy (die Putzfrau auf dem Promenadendeck) sind immer für wertvolle Hinweise gut. Meist lohnt es sich, die Charaktere (z. B. Drew Barrington) mit den Aussagen anderer Mitwirkender zu konfrontieren.

Wie entkomme ich aus dem Zimmer?

1. Kleines Haarstrickset vom Nachttisch nehmen (→ Haarstrickset)
2. In der Tasche: Haarstrickset öffnen
3. Die Schraubzinge vom Nachttisch nehmen (→ Schraubzwingen)
4. Im Inventory: Nadel mit Schraubzwingen benutzen (→ verbogene Nadel)
5. Handschellen mit der verbogenen Nadel öffnen
6. An der Glastür: „Zerbrechen“ eintippen



Wie kann ich an den Wettbewerben teilnehmen?

Besuchen Sie die Lounge, sobald Sie die entsprechende Lautsprecher-Durchsage hören. Vom Moderator erhalten Sie eine TLP-Punktearte, auf der Ihre (Miß-)Erfolge vermerkt werden.



Wie gelange ich in den Raum für Angestellte?

1. Durch die Laserstrahlen einfach hindurchgehen
2. Türschloß rechts neben der Tür ansehen
3. Tür drücken



Wie kann ich die Schließfächer im Ruheraum öffnen?

1. Mit Peggy über Ruheraum reden (→ zurück zum Ruheraum)
2. Mit Peggy über Schließfach reden (→ im Ruheraum zweites Schließfach von links in der unteren Reihe anschauen)
3. Mit Peggy über Kombination reden (→ 90-60-90)
4. Im Ruheraum: Schließfach mit der ermittelten Kombination öffnen

Wie kann ich mehr über die Xqwtz herausfinden?

Plaudern Sie wechselweise mit Peggy (entweder zu finden auf dem Ober- oder Promenadendeck) und Xqwtz.

Wie kann ich Drew Barrington herumkriegen?

Voraussetzung: Der Hausmeisterschlüssel (erhältlich bei Xqwtz)

1. Am „Kleidungsreifen Pool“ mit Dick unterhalten



Wie gewinnen ich den „LiebesMeister 2000“-Wettbewerb?

2. Mit Drew Barrington unterhalten
3. Alle Bücher im Flur der Bibliothek anschauen
4. Mit Drew Barrington über „Fokker“ unterhalten
5. Bugladeraum mit dem Hausmeisterschlüssel aufschließen und Koffer mitnehmen
6. Drew Barrington auf Koffer ansprechen (→ Drew folgt Larry in die Kabine)



1. Drew Barrington das Buch „Die erotischen Abenteuer des Herkules“ abschwatzen
2. In der Bibliothek mit Victorian Principles unterhalten
3. Auf „Bücher“ ansprechen
4. Während Victorian im Computer nachschaut: Kleber nehmen (→ Gummikleber)
5. Buch „Prüde und Stolz“ vom Tisch nehmen
6. Buchumschlag von „Prüde und Stolz“ entfernen und mit „Die erotischen Abenteuer des Herkules“ benutzen
7. Beim Verlassen des Schauplatzes verlangt Victorian das Buch zurück
8. Im „LiebesMeister 2000“-Raum: Cyberkarte 2000 mit TLP-Punktearte benutzen
9. Andere Schauplätze aufsuchen und anschließend in die Bibliothek zurückkehren
10. Mit Vicky unterhalten
11. Auf „Sex“ ansprechen
12. Auf „LiebesMeister 2000“ ansprechen
13. „Beweis es“ anklicken
14. Auf „LiebesMeister 2000“ ansprechen (→ Vicky gewinnt für Larry den Liebeswettbewerb)

Wie gelange ich in den Raum links neben der Bar in der Lounge?

1. Beim Barkeeper (Johnson) einen „Riesenerkennung“-Cocktail bestellen (ggf. vorher mit Drew Barrington reden)
2. Sobald Johnson verschwindet, Bild verlassen und den Raum betreten

Wie bekomme ich Drew Barrington aus der Dusche?

1. Auf dem Promenadendeck: Wasserschlauchkasten öffnen
2. Den Wasserschlauch aus dem Kasten herausnehmen (→ Feuerwehrschlauch)
3. Feuerwehrschlauch und Wasserleitung verbinden
4. Toilettenspülung betätigen (→ Drew flüchtet)

Wie werde ich die Meets am Casino-Tisch los?

1. Im Restaurant Bohnendip verspeisen
2. Im Casino direkt neben die Spieler stellen (→ James-Bond-Melodie erklingt)
3. Auf Larry klicken und „Furzen“ anklicken (→ Spieler flüchten aus dem Saal)



Wie gewinne ich den Casino-Wettbewerb?

1. Im „El Replicant Statuengarten“ (Eingang zum Casino) den Fuß der rechten Statue („Venus“) ansehen
2. Großen Zeh der Statue anschauen
3. Würfel nehmen (→ Souvenirwürfel)
4. Aus Larrys Kabine („Kabine 0“) das Klopapier holen (→ Klopapier)
5. Hinweise an Pinwand im Ruheraum ansehen



6. Souvenirwürfel mit Klopapier manipulieren (= Geziakte Würfel)
7. Mit Croupier unterhalten und ihm die TLP-Karte überreichen (= Normale Würfel werden ausgehängt)
8. Tisch mit gezeichneten Würfeln benutzen
9. Nach einigen gewonnenen Runden erregt Larry die Aufmerksamkeit von Danni Moore
10. Das anschließende „Strip-Würfeln“ gewinnt man problemlos durch häufiges Abspeichern und Laden
11. Anschließend aus Kabine 510 das Orgasmus-Puder (auf dem Tisch) mitnehmen

Wie gewinne ich den Pupsdeck-Hufeisenwettbewerb?



2. Auf dem „Pupsdeck“ mit den beiden Sängerinnen reden
3. Im Restaurant: Beim „Fleischschneider“ mit Wang unterhalten
4. Erneut mit Wang unterhalten (= Wang verschwindet)
5. Tranchierrmesser nehmen (= Tranchierrmesser)
6. Wärmelampe nehmen (= Birne einer Wärmelampe)
7. In der Lounge: Beleuchterbrücke ansehen
8. Spot nehmen
9. Leere Fassung mit „Birne einer Wärmelampe“ benutzen
10. In den Raum (Garderobe) neben der Lounge-Bar gehen und dort das Deodorant durch das Gleit-spray aus Larrys Kabine (Kabine 0) ersetzen
11. Knopf am Regal drücken
12. Beim nächsten Besuch der Show nimmt Larry an der Show teil
13. Nach der Show auf die Bühne gehen und Gegenstände mitnehmen (= Fernbedienung, batteriebetriebene Lämpchen)
14. Im Statuenarten auf das Baugeüst klettern
15. Stahlsift in der Decke mit den batteriebetriebenen Lämpchen benutzen
16. Beim Hufeisenwettbewerb die TLP-Karte mit dem Hintern des Pegasus benutzen
17. Fernbedienung mit Hufeisenzettel benutzen
18. Beim Hufeisenzettel „Spielen“ anklicken (= Larry gewinnt Hufeisen-Wettbewerb)
19. TLP-Karte aus Kartenschlitz entnehmen

Wie kam ich den Schalkstaken auf der Brücke öffnen?

Voraussetzung: Larry muß die Venus-Würfel-Station am Casino-Östern zum Einsturz gebracht haben. Dort klettert er auf dem Baugeüst nach oben und entnimmt den Schraubenzieher aus dem Werkzeugkasten (= Schraubenzieher). Damit läßt sich nun der Schalkstaken öffnen. Die Segelmotor-Sicherung wird nun mit dem Überbrückungsdraht (= Jackpotvermeider) aus dem Ruheraum benutzt.

Wie gewinne ich die Kapitän-Kochmeisterchaft?

1. In der Kombüse den „Einge-wickelten Fisch“ auf dem Tisch nehmen
2. Den Fisch auspacken (= illustrierte Seite)
3. Illustrierte ansehen (= Rezept)
4. Rezept genau lesen
5. In der Kombüse: Topf und Salzstreuer nehmen (= Topf, Salz)
6. Im „Unteren hinteren Laderaum“ (Hausmeister-schlüssel von Xawzts paßt) den Topf mit dem „V. Biber“ benutzen (= Biberrnisch)
7. Der Schafstake auf dem Vorderdeck Kumquats entnehmen



CompuStore

Zuverlässigkeit + Beratung + Service
10 Tage Rückgaberecht + 6 Monate Garantie

Upgrades	5K-100	378,-
Pentium	133	648,-
Mainboard	166	948,-
+CPU+Lotter	Pentium 200	1.198,-
einbaufertig	6x86 - 166+	598,-
gegruppert	6x86 - 200+	848,-
und getestet	PentiumPro200	1.798,-

4MB 39,-	PS/2	8 MB	68,-
32MB 348,-		16 MB	148,-
64MB 1 298,-			
4MB 59,-	EDO	8 MB	78,-
32MB 378,-		16 MB	178,-
DIMM 12ns		8 MB	148,-
32MB 498,-		16 MB	278,-

Mainboards	Pentium ab	228,-
Shuttle HOT		248,-
Gigabyte VX-Chip		248,-
Gigabyte HX-Chip		298,-
ASUS T55TVP4 VX		298,-
ASUS T55TVP4 HX		348,-
Pentium Pro	ab	598,-

Und weitere Mainboards führender Hersteller

Prozessoren	5K-100	128,-
Pentium 133		398,-
Pentium 166		698,-
Pentium 200		898,-
6x86 - 166+		298,-
6x86 - 200+		648,-
Pentium Pro 200		1.098,-

Grafik	1MB	68,-
BuX	2MB	98,-
Videologic Grafistar 400	2MB	128,-
Videologic Grafistar 600	2MB	248,-
Eisa Winmar Victory 3D	2MB	328,-
Matrox Mystique	2MB	348,-
Miro Media + TV out	2MB	248,-
Spea V7 Mirage + TV 2MB		398,-

und viele weitere Grafikkarten

Festplatten	IDE 1.0GB	298,-
	1.2GB	348,-
SCSI 1GB	398,-	1.0GB
	2GB	598,-
	4GB	1.298,-
	8GB	3.998,-

CD-ROM	IDE 6x	178,-
SCSI 6x	278,-	8x
	348,-	10x
	398,-	12x

CD-Recorder	SCSI ab	798,-
-------------	---------	-------

Sound	PhP 16BIT	78,-
	Soundblaster 16BIT	148,-
	AWE Soundblaster 32BIT	348,-
	Terratec Gold SS 16/96 SE PhP	148,-
	Terratec Gold SS 32/96	498,-

Modems	controllor	SCSI-2	ab	78,-
Media-Bus				148,-
Floppy 3.5" 1.44MB				448,-
Gehäuse				48,-
Druck-Boxen				98,-

Drucker	mono ab	298,-
	color ab	398,-
	Laser ab	598,-
Scanner	Einzugsscanner ab	228,-
	color Flachbett ab	498,-
Monitore	14" ab	448,-
	15" ab	548,-
	17" ab	898,-

PC-Tower	5K-100	1.298,-
Pentium-MB	Pentium 133	1.498,-
5MB RAM	Pentium 166	1.798,-
6x86-CD-ROM	Pentium 200	2.098,-
1.0GB HOD	6x86 - 166+	1.498,-
2MB Grafik	6x86 - 200+	1.798,-
Sound	PentiumPro200	2.698,-

Alle Angebote zzgl. 14. Nachnahme-Versand

(es gelten unsere AGB, die wir gerne zusenden)

Gratis - Preisliste anfordern!

Bestell- und Service-Hotline:

Tel: 08907 310 Mo-Sa 8-20'

89811 Dörsen a. A. Fax 08907 8953

CompuStore

Comsoft-Versand

Rauher Berg 1, 24211 Schönborg

Tel: 04344-41777

Mo-Frei: 10 - 18 & Sa: 10 - 13 Uhr

Fax: 04344-41779 BTX: COMSOFT#

Ladenverkauf: Tel: 0431-78180

Knooper Weg 136a, 24105 Kiel

PC CDROM-Spiele

AH-64: Flashpoint Korea ZUS	DY 45,90
Allen Treaty ACT	DY 73,90
American Dream ADV	DY 76,90
Armored Fist 2 ACT/STR	DY 84,90
A.T.F. Data Note Fighters ZUS	DY 85,90
Battle Cruiser 3000 AD	DA 83,90
Bundesliga Manager Hattrick 3	DA 79,90
Bundesliga Manager 97 SIM	DY 69,90
Civilisation Scenarios ZUS	DY 39,90
Comanches 3 SIM	DY 84,90
Commander Conquer 2 Red Alert	DY 89,90
Creatures (Win95)	DY 64,90
Daggerfall ROL	DA 75,90
Deadly Force Auge 3	DY 39,90
Deadly Games Jagged Alliance 2	DY 76,90
Death Race ACT/PSPO	DY 59,90
Destruction Derby 2 SIM	DY 79,90
Diablo STR	DA 79,90
The Hard Trilogy ACT	DY 75,90
Heavenly Creatures Jagged Alliance 2	DY 76,90
Discworld 2-veinlich vernicht	DY 82,90
Domination STR	DA 79,90
Down in the Dumps ADY	DA 74,90
F1 Grand Prix 2 SIM/PSPO	DY 79,90
Flattenman Manager STR	DY 76,90
Farmel 1 SIM/PSPO	DA 76,90
FIFA Soccer 97 SIM ATK	DY 79,90
Golfing 1 SAM	DY 84,90
Gutz N' Games	DY 66,90
Hugo 4 GES	DY 49,90
Hunter Hunted ACT	DA 86,90
Lands of Lore 2 ADY	DY 89,90
Leisure Suit Larry 2	DY 89,90
Little Big Adventure 2 ADY	DY 79,90
M.A.X. STR	DY 79,90
Magic the Gathering (Win95) STR	DY 89,90
Master of Atlantis STR	DA 84,90
M.D.K. STR	DA 79,90
NBA Live '97 SPO/SIM ATK	DY 79,90
Pandora Akte ADY	DY 79,90
Pete Sampras Tennis SPO	DY 79,90
Phantomagical ADY	DA 79,90
Risiko (Win95) STR	DA 74,90
Schleichfahrt SIM	DY 69,90
Sego Rally SIM	DA 74,90
Shine ADY	DA 74,90
Silent Hunter Patrol Mission	DA 79,90
Split Panther 2 STR/SIM	DY 69,90
Super EP 2000 SIM	DY 84,90
TRX EP2000 Tact Com ZUS	DA 34,90
The Darkening ACT	DY 79,90
The Newblood ADY	DY 99,90
Thundercock ADY	DY 76,90
Tunnel Bl ACT	DY 86,90
Virtual Cop ACT	DA 74,90
Warlord STR	DY 69,90

Sonderangebote

Bundesliga Manager Pro	DY 19,90
Civilisation	DY 29,90
Colonisation	DY 29,90
Crusader-No Remorse Classic	DY 29,90
Destruction Derby	DY 79,90
Die Fugger 10	DY 79,90
Discworld	DY 84,90
Indy Car Racing 2	DY 21,90
King Quest 7	DY 24,90
Master of Magic	DY 24,90
Nascar Racing Truck Pack	DY 24,90
Pirates Gold	DY 18,90
Pizza Connection	DY 18,90
Railroad Tycoon Deluxe	DY 24,90
Shogun! Great Moments	DY 21,90
Star Trek - Next Generation	DY 29,90
Tilt	DY 39,90
Transport Tycoon + World Editor	DY 24,90
Warcraft 2	DA 24,90
Wing Commander 3	DY 56,90
Wing Commander IV	DY 56,90
Woodruff	DY 24,90

Andere Produkte und Katalog auf Anfrage

Versandbedingungen

Wir liefern per Nachnahme oder express UPS Post. Auftrags-

sendungen nur gegen Vorantritt des Vorkaufs (zzgl. 20,00 DM Ver-

sandkosten). Versandkosten: - 20,00 DM Postnachl. - 5,00 DM

Verpackungsgebühr. Vorkauf: 20,00 DM Sicherheitspaket (1

3,50 DM) ab 350,- DM bei kleineren Preisen gegen Vorantritt

unter Vorbehalt. Versand und Preisänderungen vorbehalten.

- Beim Barkeeper Johnson (Bar in der Lounge) Limettensaft bestellen (⇒ Limettensaft)
- In Kabine 0 (Larrys Kabine): „Schimmel“ vom Boden der Dusche mit Tranchierrmesser entnehmen (⇒ Schimmel). Hinweis: Drew Barringmore muß vorher unbedingt in der Kabine gewesen sein!
- In der Kombüse: CyberKäse 2000 mit Venezulanischer Bibermilch benutzen (⇒ Venezulanischer Biberkäse)
- Kumquats mit Tranchierrmesser benutzen (⇒ Kumquat-Quiche)
- Kumquat-Quiche mit Orgasmus-Puder (aus Kabine 510) benutzen (⇒ Quiche de Larry)
- Im Kochwettbewerb-Raum den Quiche auf das Förderband stellen (⇒ Larry gewinnt den Wettbewerb)

Wie gelange ich in den „hinteren Laderaum“ und den Bugladeraum? Den Schlüssel bekommt man von Xywztz im Austausch für einen Reisepaß. Letzteren bekommen Sie an der Rezeption (Purser Peter), wenn Sie diesem einen „Ausweis mit Paßfoto“ präsentieren.

Wie gewinne ich den „Der bestgekleidete Mann“-Wettbewerb?

- Tür zum Ballsaal öffnen
- Mit Jamie Lee Coitus reden
- Schallkasten auf der Brücke mit dem Schraubenzieher (aus dem Werkzeugkasten auf dem Gerüst der Venus-Würfel-Statue beim Casinoeingang) öffnen
- Segelmotor-Sicherung mit dem Überbrückungsdraht (aus dem Ruheraum) kurzschließen
- Auf der Segelmast klettern (Leiter auf der Brücke)
- Segel ansehen (⇒ Segel wird gehißt)



Wie gewinne ich den Achterdeck-Bowling-Wettbewerb?

- Mit Tranchierrmesser (aus dem Restaurant) ein Stück Segeltuch herausschneiden (⇒ Polyester-tuch)
- Jamie Lee Coitus das Segeltuch überreichen
- Raum verlassen und gleich darauf zurückkehren
- Zettel an der Tür lesen und Bühnentür öffnen (⇒ Modenschau)
- Ins Zimmer des Kleidungs Wettbewerbs gehen
- Reißverschluß des Mannequins öffnen (⇒ TLP-Karte wird gescannt)
- Larrys Kleidung wird gescannt und zum Sieger erkoren

Voraussetzung: Hausmeisterschlüssel (erhältlich bei Xqwxztz), Deodorant (muß in der Garderobe neben der Lounge-Bar gegen das Gleitspray ausgetauscht werden)

- Neben der Kaffeemaschine im Ruheraum die Tube Gleitcreme mitnehmen („SO-Gleitcreme Extra Feucht“)
- Im Nebenzimmer des Ruheraums (Xqwxztz) den Luftschaft mit dem Schraubenzieher öffnen
- Durch den Luftschaft klettern
- Im dunkeln sich selbst („Du“) suchen und ausziehen (⇒ Rausschmiß)
- Cut-Scene in der Kabine (Besuch der „Frau in Schwarz“) abwarten (⇒ Domentaschentuch)
- „Hinteren Laderaum“ mit Hausmeisterschlüssel öffnen
- Behältertür öffnen
- Pins mit Deodorant einsprühen
- Taschentuch mit Gleitcreme benutzen (⇒ „Benutztes Taschentuch“)

Wo finde ich was?

Gegenstand	Fundort	Zweck
Aktien-Zertifikat	Kabine 71009 (Annette Ammbumsen)	Übergabe an Kapitän Thygh
Ausweis mit Paßfoto	Entsteht aus Gummikleber, Kabinenschlüsselkarte und „Schmutzige Bildchen“ (von Xywztz)	Eintausch bei Purser Peter gegen Paß
Batteriebetriebene Lämpchen	Lounge (nach „Die Möpse“-Show)	Umwickeln des Stahlhiffs auf dem Bagerüst am Casino-Eingang
Bibermilch	Unterer hinterer Laderaum	Herstellung des Venezulanischen Biberkäses
Birne einer Wärmelampe	Restaurant (Wang)	Ersetzen der Galerie-Lampe in der Lounge
Buch „Die erotischen Abenteuer des Herkules“	Drew Barringmore (Kleidungsreier Pool)	Austausch mit Buch „Prüde und Stolz“
Buch „Prüde und Stolz“	Bücherstapel auf dem Bibliotheks-Tisch	Austausch mit Buch „Die erotischen Abenteuer des Herkules“
Deodorant	Garderobe neben der Lounge-Bar	Besprühen der Bowling-Pins im hinteren unteren Laderaum
Fernbedienung	Lounge (nach „Die Möpse“-Show)	Aktivierung der batteriebetriebenen Lämpchen vom Hu/teisenziel aus
Feuerwehrschauch	Wasserschlauchkasten (Promenadendeck)	Verbindung mit Wasserleitung in Larrys Kabine
Gleitspray	Larrys Kabine („Kabine 0“)	Ersetzen des Deodorants in der Garderobe neben der Lounge-Bar
Gummikleber	Tisch in der Bibliothek	Herstellung eines Ausweis
Hausmeisterschlüssel	Xqwxztz	Zugang zu Hinterem Laderaum, Unterem hinteren Laderaum und Bugladeraum
Illustriertenseite	Eingewickelter Fisch (Kombüse)	Rezept für Venezulanischen Biberkäse
Kabinenschlüsselkarte	Purser Peter	Herstellung eines Ausweis
Kleines Haarschneide	Nachtschiff im Hotelzimmer	Befriedung von den Handschellen
Klopapier	Larrys Kabine („Kabine 0“)	Manipulation der Souvenirwürfel
Kumquats	Schaltstatue (Vorderdeck)	Verzierung des Venezulanischen Biberkäses
Lebensversicherungs-Police	Stuhl im „Orgien-Zimmer“	Übergabe an Annette Ammbumsen
Limettensaft	Johnson (Barkeeper in der Lounge)	Herstellung des Venezulanischen Biberkäses
Orgasmuspuder	Tisch in Kabine 510	Behandlung des Kumquat-Quiche
Paß	Purser Peter	Übergabe an Xqwxztz
Polyester-Tuch	Segelmast	Übergabe an Jamie Lee Coitus
Salz	Kombüse	Herstellung des Venezulanischen Biberkäses
Schimmel	Dusche in Larrys Kabine nach Drews Auftritt	Herstellung des Venezulanischen Biberkäses
Schmutzige Bildchen	Xqwxztz	Herstellung eines Ausweis
Schraubenzieher	Werkzeugkasten auf dem Gerüst der Venus-Würfel-Statue	Öffnen des Schallkastens auf der Brücke
Schraubzwinge	Nachtschiff im Hotelzimmer	Öffnen des Luftschafts im Raum von Xqwxztz
SO-Gleitcreme Extra Feucht	Ruheraum (neben der Kaffeemaschine)	Befriedung von den Handschellen
Souvenirwürfel	Venus-Statue am Casino-Eingang	Präparierung der Bowlingkugel
Taschentuch	Ruheraum (neben der Kaffeemaschine)	Einsatz am Roulette-Tisch
TLP-Punktekarte	„Frau in Schwarz“ (nach Orgien-Raum)	Präparierung der Bowlingkugel
Topf	Lounge	Teilnahme an den Wettbewerben
Tranchierrmesser	Kombüse	Herstellung des Venezulanischen Biberkäses
Überbrückungsdraht	Restaurant (Wang)	Herausschneiden eines Segeltuch-Stücks
	Pinnwand im Ruheraum („Jackpotvermeider“)	Kurzschließen der Segelmotor-Sicherung

10. Beim Bowling-Wettbewerb: Walroßstatue mit TLP-Karte benutzen (→ Bowlingkugel)
11. Bowlingkugel entnehmen und mit „Benutztes Taschentuch“ benutzen
12. Sicherheitshalber im Menü „Spiel“ die „Schiffs-Stabilatoren“ aktivieren
13. Bowlingkugel benutzen (→ Larry gewinnt den Bowling-Wettbewerb)

Wie bekomme ich einen Paß für Xqwzts?

1. Xqwzts auf Photographien ansprechen (→ Schmutzige Bildchen)
2. Kleber (vom Tisch in der Bibliothek) mit Bildchen benutzen (→ „Klebrige Photographie“)
3. „Klebrige Photographie“ mit Kabinenschlüsselkarte benutzen (→ „Ausweis mit Paßphoto“)
4. Purser Peter an der Rezeption den „Ausweis mit Paßphoto“ überreichen (→ Paß)
5. Xywwts den Paß geben (→ Hausmeisterschlüssel bleibt zurück)

Welche Bedeutung hat Rod, der Luftballon-Mann auf dem Verdeck?

Nicht die geringste. Wir haben es hier mit einem sogenannten „Roten Hering“ zu tun; Rod dient also nur zur Verwirrung des Spielers.

Wie komme ich am Wochhund „Killer“ auf der Brücke vorbei?

Schoßhündchen Killer muß nicht überlistet werden und spielt daher keine Rolle. Alle relevanten Aktionen werden auf der Außenseite der Brücke erledigt.



Ich habe alle Wettbewerbe gewonnen. Was nun?

1. An der Tür der Kapitänskajüte „klopfen“ (wortwörtlich eintippen!)
2. Nach dem Cinematic mit Kapitän Thygh unterhalten und sämtliche Dialoge durchgehen
3. Im Raum im hinteren Teil des Restaurants den zweiten Stuhl von links genauer anschauen (Stuhlfläche anklicken) und Zettel mitnehmen (→ Lebensversicherungspolice)
4. Lebensversicherungspolice zu Kapitän Thygh tragen und zeigen
5. An der Rezeption: Purser Peter auf „Annette Ammbumsen“ ansprechen
6. Mit dem „Weißen Service-Telefon“ Purser Peter anrufen und sich (gegebenenfalls mehrmals) mit der Kabine von Annette Ammbumsen verbinden lassen (→ Larry wird jedesmal abgewimmelt)
7. Purser Peter nach „Mein Konto“ fragen (→ Purser Peter verschwindet)
8. Telefon auf dem Tisch ansehen und Wahlwiederhol-Taste drücken
9. Wiederholen Sie die Prozedur (anrufen, nach Konto fragen, Telefon anschauen), bis auf dem Display statt „1134“ die Zimmernummer von Annette Ammbumsen erscheint („GO OIL“ = 71009?). Auf der Schiffskarte erscheint nun diese „Seite des Besitzers“, die Larry problemlos betreten kann.
10. In Kabine 71009: Ins Bett „einsteigen“ (→ Cinematic, Rausschmiß durch Annette Ammbumsen)
11. Rückkehr zur Tür vor Kabine 71009 und Knopf neben der Tür drücken
12. Annette Ammbumsen die Lebensversicherungspolice zurückgeben (→ Aktienzertifikat)
13. Larry zeigt Kapitän Thygh das Aktienzertifikat, das ihn zum Eigentümer der Reederei macht (→ Happy-End)

Petra Maueröder ■

BEFEHLSCHILDER

300

©1996, The 3DO Company. 3DO, Studio 3DO, die 3DO Logo und alle anderen sind Warenzeichen oder Patentrechte der 3DO Company. Alle anderen Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder Patentrechte ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Marken sind registriert.

Erscheint im März bei

<http://www.3do.com>



GRUSELIG GÜNSTIG!

SOUNDKARTEN GRAFIKKARTEN

Soundblaster 32	185,-	Mitrac Millennium 2MB VRAM	329,-
Soundblaster AWE 64	319,-	Matrox Mystique 4MB SGRAM	319,-
Targate Maestro 22/96	345,-	Miro Vision 3D 2MB EDO	159,-
Targate Maestro 16/96 SE	219,-	Diamond Stealth 3D 2MB EDO	185,-
		Euro Victory 3D 2MB EDO	319,-

FESTPLATTEN CD-ROMS

Western Digital 1,2GB 10ms	269,-	CD-ROMS	
Quantum Fireball 2,1GB 10,5ms	449,-	Panasonic Flash	185,-
IBM DASH 2,1GB 9ms	459,-	BTC 100MB	199,-
Quantum Sincro 2,5GB 10,5ms	489,-	Mitsumi 120MB	229,-
		Pioneer SESI 100MB	235,-

CPU RAM

Intel Pentium 120MHz	329,-	RAM	
Intel Pentium 133MHz	379,-	4MB PS/2 60ns	35,-
Intel Pentium 166MHz	559,-	8MB PS/2 60ns	55,-
Intel Pentium 200MHz	859,-	16MB PS/2 60ns	115,-
IBM/Cyrix P166+	275,-	8MB EDO 60ns	55,-
AMD Pentium 133	189,-	16MB EDO 60ns	115,-

MAINBOARDS ZUBEHÖR

Asus P55T2P4 Intel 430MX	275,-	Imaging ZIP Drive extern	299,-
Gigabyte 586MX Intel 430MX	245,-	win 95 Tastatur	25,-
Gigabyte 586ATV Intel 430VX	289,-	D-Info 3.0	29,-
Chaintech 586GV Intel 430VX	289,-	120 Watt Aktivboxen	39,-

Zahlung per Vorkasse, Nachnahme oder Kreditkarte.
Preis: freibleibend inkl. MwSt. zzgl. Versand.
Bestellende: Mo-Fr 10-12 Uhr u. 14-18 Uhr
So 10-12 Uhr

AKTUELLE TAGESPREISE AN TELEFON - KOSTENLOSE GESAMTPREISLISTE

ARIZONA

HARDWARE COMPONENTS MAIL VERKEHR

Direktansg. 4 - 73230 Kirchheim/Teck - Fon 070 21/3235-0 - Fax 070 21/3235-1

Komplettlösung Teil 1 - Die Alliierten

C&C - Alarmstufe Rot

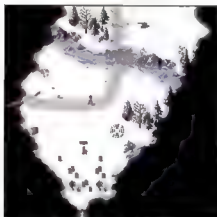
Einsatz erfolgreich: Westwood knüpft mit Alarmstufe Rot nahtlos an den Welterfolg Command & Conquer an. Bewährtes Gameplay, aufgebohrte Grafik, anspruchsvolle Missionen - Echtzeit-Strategie, wie sie schöner nicht sein könnte. Getreu dem bewährten Motto „Entwickelt von Westwood, vermarktet von Virgin, gelöst von PC Games“ starten wir in dieser Ausgabe mit einer umfangreich illustrierten Komplettlösung der Alliierten-Missionen. Nachdem die ersten beiden Levels bereits im Handbuch „vorgespielt“ werden, steigen wir direkt in Mission 3 ein.

Mission 3

Missionsziel: Alle Brücken zerstören

Strategie:

1. Sie können zu Beginn der Mission 3 unter zwei Einsatzgebieten wählen, die hinsichtlich der Landschaft anders aufgebaut sind. Wichtig: Tanya muß rechtzeitig auf Hunde reagieren. Speichern Sie regelmäßig, da sich hinter den Bäumen oft Soldaten verschanzt haben, die man nicht auf den ersten Blick erkennt. Mit dem Cursor (verwandelt sich in ein Fadenkreuz) können Sie die Verstecke entlarven.
2. Bei einer Karte kommt ein Mechanobot aus einem zivilen Gebäude gerannt, bei der anderen müssen Sie aufpassen, daß Sie nicht gleich zu Beginn auf Fässer ballern und somit Ihren „Heiler“ versehentlich umbringen. Töten Sie nur den Soldaten, dann können Sie die Kontrolle über den Mechanobot übernehmen. Eventuelle Verletzungen können so sofort kuriert werden.
3. Durch Sprengung der Fässer können ganze Scharen von Cyborgs eliminiert werden. Aus der Distanz können Sie zusätzlich das Artillerie-Fahrzeug einsetzen.
4. An einigen Stellen muß Tanya die Brücke VOR der Sprengung überqueren, da sie ansonsten in einer Sackgasse landet. Speichern Sie daher vor dem Anbringen der Sprengladungen unbedingt ab.

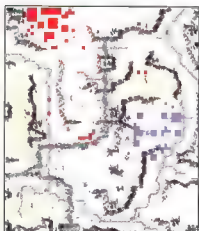


Mission 4

Missionsziele:
■ Alles zerstören

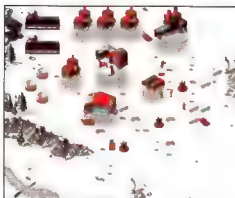
Strategie:

1. Wenn Sie in Mission 2 einen Stützpunkt gebaut haben, können Sie jetzt wieder darauf zurückgreifen.
2. Verschanzen Sie die Gebäude hinter Rak-Zeros (fangen die Angreifer ab), Bunkern und Geschütztürmen.
3. Nutzen Sie Minenfahrzeuge, um die Angriffswege mög-



lich gut zu verminen. Achten Sie darauf, daß die Erztransporter in jedem Fall noch ungehindert und ohne Umwege auf die Erntefelder fahren können.

4. Konstruieren Sie Umkleen von leichten Panzern und manövrieren Sie diese in Richtung Westen zum feindlichen Lager (siehe Karte). Zunächst werden die Flammentürme zerstört, anschließend kümmert man sich um die widerstandsfähigen Panzer der Sowjets.



Mission 5

Missionsziele:

- Spion in die Waffenfabrik der feindlichen Basis einschleusen und LKW kapern
- Tanya aus dem feindlichen Tech-Zentrum befreien
- Flarak-Stellungen zerstören
- Sämtliche sowjetischen Gebäude und Einheiten vernichten

Strategie:

Je nachdem, für welche Mission Sie sich entscheiden, sieht die Landkarte anders aus. Die Vorgehensweise ist aber fast identisch.

1. An den Flammentürmen auf Karte A kommt der Spion gefahrlos vorbei. Schützen Sie ihn aber unbedingt vor den Wachhunden! Wenn Sie einige Sekunden abwarten, können Sie den Agenten über den östlichen Zugang der Basis einschleusen und ihn durch geschicktes Herumlafeln um das Gebäude vor den Tieren retten. Auf Karte B bringen Sie den Spion über den Südeingang in das Quartier.
2. Lassen Sie den Spion die Waffenfabrik infiltrieren; ein LKW setzt sich nun in Bewegung und durchquert eigenständig die halbe Karte, bis er im Nordosten bzw. Süden auf eine Halbinsel gelangt. Der Spion betritt das Tech-Center und befreit Tanya, die nach wenigen Sekunden auftaucht und sämtliche Flaraks sprengen muß. Achten Sie jetzt verstärkt auf Infanteristen und Hunde.
3. Wenn der Transport-Hubschrauber landet, steigt Tanya ein und wird automatisch in Sicherheit gebracht. Bei der Karte mit der südlichen Halbinsel haben Sie die Möglichkeit, vorher noch mehrere Flugfelder, Kraftwerke und einen Bauhof zu sprengen. Vor Ablauf der Viertelstunde muß Tanya auf jeden Fall an Bord sein.
4. Gleichzeitig mit dem Abheben des Helis erscheinen am Startpunkt mehrere Transport-Boote mit Panzern, Infanteristen und Invasoren. Schicken Sie die Panzer voran und beseitigen Sie zunächst die anstürmenden feindlichen Truppen, um danach die Flammentürme mit wenigen Schüssen zu zerstören. Wenn auch alle weiteren Einheiten (Gebäude unbedingt unangetastet lassen, Fässer nicht beschießen!) innerhalb der Basis gelötet wurden, treten die Invasoren in Aktion.
5. Mit Ihren Panzern zerstören Sie die Kraftwerke, den Bauhof, die

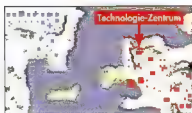


- Cyborg-Fabrik und die Waffenfabrik so weit, bis deren Schadensanzeige „rot“ wird. Stoppen Sie dann das Bombardement und schließen Sie einen Invasoren in das jeweilige Gebäude. Ab diesem Zeitpunkt stehen Ihnen die Baumöglichkeiten der Sowjets offen.
- Mit zwei Erz-Raffinerien finanzieren Sie Panzer und V2-Raketenerwerfer, die Sie zur nachfolgenden Offensive benötigen.
 - Ein Panzerverband greift die roten Ernter westlich Ihrer Basis an; dadurch schneiden Sie dem Gegner den Nachschub ab. Vorsicht: Ab jetzt müssen Sie mit verstärkten Angriffen von seiten der Sowjets rechnen. Gewappnet mit ausreichend Einheiten dürfte der Abschluß der Mission leichtfallen.

Mission 6

Missionsziele:

- Aufbau eines Stützpunkts
- Einschleusen eines Spions ins Technologie-Zentrum
- Sowjetische Basis zerstören



Strategie:

- Plazieren Sie das Baufahrzeug möglichst bald. Erze sind in ausreichender Menge gegen Süden hin vorhanden, so daß zwei, drei Erz-Raffinerien durchaus Sinn machen.
- An der Küste landen immer wieder sowjetische Transportboote mit Panzern und Soldaten. Geschütze und Tarnbunker sowie einige Kampfpflanzen wehren die Angriffswellen ab.
- Mit mehreren Flarakts schützen Sie sich vor den angreifenden Kampfflugzeugen, die in regelmäßigen Abständen angreifen.
- Sobald Sie über eine Werft verfügen, starten Sie mit der Produktion von Kanonenbooten, die das Meer nach U-Booten absuchen. Vorsicht vor Tesla-Spulen und Mammut-Panzern am Ufer im östlichen Teil der Karte!

- Wenn die Gefahr durch U-Boote gebannt ist, stellen Sie ca. zehn Panzer her und verfrachten diese in Transport-Boote. Damit schippern Sie mit einem Kanonenboot als Begleitschutz zunächst an der eigenen Bucht entlang nach Norden, dann am oberen Kartenrand nach Osten und landen dann im Nordosten an der Küste der Sowjets. Rechnen Sie mit massiver Defensive in Form von Mammut-Panzern und V2-Raketenerwerfern.
- Finden Sie heraus, wo sich das Technologie-Zentrum befindet (siehe Karte). Bestücken Sie ein Transportboot mit einem Spion und bringen ihn zu diesem Gebäude.
- Mit weiteren Lieferungen an Panzern und Artillerie schießen Sie die gegnerische Festung kurz und klein. Tip: Zerstören Sie zunächst die Kraftwerke (legt Tesla-Spulen lahm) und den Bauhof. Dies hindert die Sowjets am Bau neuer Anlagen.



Mission 7

Missionsziele:

- Kommunikations-Zentrum (Radarzentrale) besetzen
- Sämtliche U-Boot-Werften zerstören

Strategie:

- Beim Eintreffen im Nordwesten erledigen Sie sich zunächst des feindlichen U-Boots mit Hilfe der mitgebrachten Schiffe. Ihr Transport-Boot liefert das Baufahrzeug an (sofort plazieren). Die gegnerischen Einheiten sollten Sie nicht weiter beunruhigen - noch dazu können Sie auf baldige Verstärkung hoffen. Sichern Sie die Küste

WINZER - Competition

deluxe

WINZER-deluxe ist

- A: Die spannend-informative Starbyte-CD-Rom
- B: eine Ökole-Waage
- C: ein Designer-Pressluftkorkenzieher

Mitmachen
und gewinnen:

1. Preis:

2. und 3. Preis:
Je eine Kiste eines
ausgesuchten
Spätlese-Weines

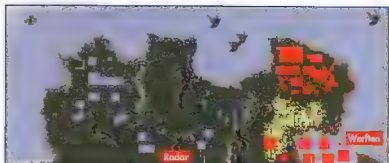
4. bis 10. Preis:
Je eine Kiste
Riesling.



Schicken oder faxen Sie die Lösung an Starbyte, Kolkmanuskamp 6, 44879 Bochum, Fax 0234-9 42 15 55

Einsendeschluß ist der 28. 2. 1997. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TIPS & TRICKS

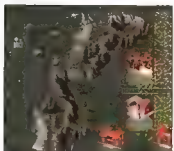


ab, denn von dort müssen Sie mit anlandenden Transportbooten (inklusive Panzern und Infanteristen) der Sowjets rechnen.

2. Konstruieren Sie eine funktionstüchtige Basis, inklusive Werft und umfangreichen Verteidigungsanlagen. Dazu zählen insbesondere Geschütze und Bunker. Sichern Sie vor allem die Schlucht südöstlich Ihrer Basis, denn dort tauchen immer wieder Panzer und V2-Raketenwerfer nebst Infanteristen auf.

3. Von Osten her müssen Sie regelmäßig mit Angriffen von sowjetischen MiGs, Hinds und Yaks rechnen. Deshalb gehören großzügig verteilte Flak-Stellungen zur Grundausstattung Ihres Stützpunkts. Die ersten Luft-Angriffe können Sie abwehren, indem Sie Rak-Zeros produzieren und auf Ihr Gebiet aufheilen.

4. Ihre Energie-Anlagen schützen Sie am besten mit Tarnbunkern. Denn trotz Flaraks ist es nie ganz auszu-schließen, daß ein Transportflugzeug durchkommt und Fallschirmspringer abbildt, die aufgrund ihrer Menge enorme Schäden anrichten. Zwei, drei Tarnbunker machen mit den gegnerischen Soldaten kurzen Prozeß.



5. Suchen Sie das Gewässer mit Kanonenbooten sorgfältig nach U-Booten ab.

6. Die Sowjets haben in der gesamten Basis Tesla-Spulen aufgestellt. An der Meerenge in der oberen Kartenmitte können Sie vorbeifahren, wenn Sie sich ganz am Kartenrand halten und dem Ufer nicht zu nahe kommen.



7. Sobald Sie es sich gemütlich eingerichtet haben, starten Sie mit der Suche nach der Radarzentrale, die sich am südlichen Kartenrand befindet (orientieren Sie sich am besten anhand der Karte). Beseitigen Sie alle Einheiten und Bauwerke und riegeln Sie das Gebiet großräumig ab. Achtung: Die Radarzentrale darf auf gar keinen Fall zerstört werden! Statt dessen schießen Sie dieses Gebäude in den roten Schadensbereich und setzen dann einen Invasor ein. Wenn Sie die Radarzentrale übernommen haben, ist das erste Missionsziel erreicht.

8. Verschansen Sie Ihren Stützpunkt hinter Geschützen, Tarnbunkern und Flaraks und sichern Sie sich das Erz-Feld nördlich der Radarzentrale. Mit dem Erz finanzieren Sie den Bau weiterer Kanonenboote, die sich um die Beseitigung der U-Boote kümmern. Achtung: Im Südosten befinden sich Unmengen der Submarines, die oben-drein Rückendeckung von mehreren Tesla-Spulen erhalten.

9. Um die Gefahr durch Tesla-Spulen reduzieren, müssen Sie die Energie-Anlagen der Sowjets dezimieren. Erkunden Sie das feindliche Gebiet notfalls durch einen Amoklauf von ein, zwei Kampfpanzern bis zum südöstlichen Teil der Karte. Wenn die Kraftwerke sichtbar werden, platzieren Sie Ihre Artillerie am Gebirgsrand und zerstören aus der Distanz die Anlagen. Anschließend können Sie mit einem Panzer-Bataillon in die Basis einfallen und die relativ geringe Gegenwehr überrollen.

Power ON



SV 733 AEROSPACE XTREME DELUXE*
Musik nicht nur hören, sondern erleben, integrierter Verstärker, 3-Wege System/180 Watt PMPO, der Surround-Effekte, Bass- & Höhenregler, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung **DM 149,-**

SV 732 AEROSPACE XTREME*
...Qualität im neuen Gewand
...Leistungs Verstärker, 100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung **DM 79,95**

SV 734 AEROSPACE SURROUND*
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert
...integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Surround-Effekt, abnehmbare Front, unverb. Preisempfehlung **DM 99,95**

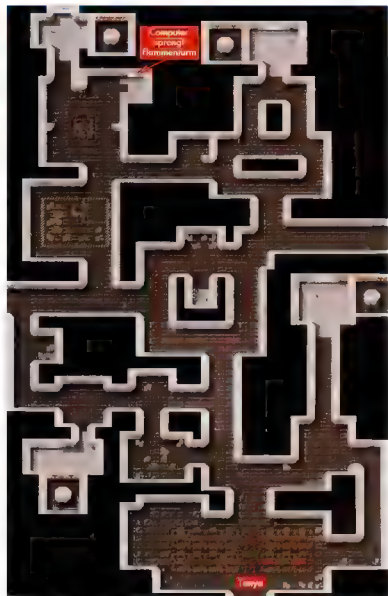


SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM*
Klang in Vollendung 3-Wege System mit zwei Subwoofern, 240 Watt PMPO, Bass- & Höhenregler, Balanceregler, Bandfüße für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörerbuchse, Mikrofonbuchse
unverb. Preisempfehlung **DM 249,-**

Jöllenbeck

GmbH • FarEast-Import-Export
27404 Weertzen • Tel. (0 42 87) 12 51 • Fax (0 42 87) 0 67
Vertrieb nur über den Fachhandel

- Relativ unangenehm sind die permanenten Luftangriffe, so daß Flaraks eine unabdingbare Voraussetzung für die Sicherheit Ihrer Basis darstellen.
- Bauen Sie möglichst bald Kanonenboote und Zerstörer und erkunden Sie damit die Gewässer um Ihr Eiland. In der unteren Hälfte der Karte ist keine Gefahr zu erwarten, während es in den Buchten im oberen Teil nur so vor sowjetischen U-Booten wimmelt.
- Sobald Sie die gegnerische U-Boot-Flotte vernichtet haben, können Sie mit dem Bau zweier Transportboote beginnen. Diese bestücken Sie mit Kampfpanzern, Rak-Zeros (zur Abwehr von Flugzeugen) und Artillerie und schicken das Ganze nach Norden (möglichst am linken Kartenrand entlangschlittern). Ein begleitendes Kanonenboot schützt vor übersehenen U-Booten. Am Ufer gehen die Einheiten von Bord und wehren zunächst die anstürmenden Mammuts ab. Achten Sie darauf, daß sich Ihre Schiffe nicht zu weit nach rechts vorwagen, denn die Sowjets haben an strategisch wichtigen Punkten Tesla-Spulen errichtet. Gleiches gilt für Ihre Landeinheiten, die Sie am oberen Kartenrand entlangmanövrieren müssen.
- Sobald sich eine Verschnaufpause bietet, produzieren Sie einen Spion und beordern ihn im Transportboot an die obere Küste. Die Kommandozentrale befindet sich direkt hinter dem Zugang im Nordwesten; an den Tesla-Spulen, sowjetischen Soldaten und Flammenwerfern kommt der Spion problemlos vorbei. Lediglich auf die Wachhunde müssen Sie achten.
- Sobald der Spion in diesem Gebäude verschwunden ist, taucht Vladimir Kosygin auf. Auch er wird von den Schäferhunden erkannt, was voraussetzt, daß Sie den linken oberen Teil des Stützpunkts weitgehend „räumen“ müssen, damit der Deserteur entkommen kann. In diesem Zusammenhang sei auf den inzwischen eingetroffenen Kreuzer verwiesen, der direkt vor Ihrem Stützpunkt ankert. Manövrieren Sie ihn in die obige Bucht und zerstören Sie aus sicherer Entfernung die Tesla-Spulen, die Flammenwerfer und alle feindlichen Infanteristen sowie die Hunde. Jetzt kann sich Kosygin zur Küste durchschlagen. In einem Transportboot schaffen Sie Kosygin zu Ihrer Basis und lassen ihn aussteigen.



Mission 10

Missionsziele:

- Alle Gebäude der Sowjets vernichten
- Kommando-Zentrale besetzen
- Befehlzentralen ausschalten



Strategie:

- Diese Mission gliedert sich in zwei Teile: Zunächst geht es darum, im Südwesten der Karte eine Basis zu installieren und von dort aus die Angreifer in Schach zu halten.
- Bauen Sie sofort Ihr Lager und statten Sie es mit einer wirkungsvollen Verteidigung aus. Flak-Abwehr ist unverzichtbar, da die Gegenseite etliche MiGs einsetzt. Wenn Sie sich dieser Gefahr entledigen möchten, empfiehlt sich ein Vorstoß mit Helikoptern in die rechte obere Ecke; dort finden Sie sämtliche Flugfelder (Fässer beschießen).
- Halten Sie sich möglichst von der Kommando-Zentrale fern (siehe Karte). Sobald Sie mit Helikoptern o. ä. in die Nähe der Atomraketenbunker kommen, feuern die Sowjets die Raketen ab. Danach bleibt Ihnen gerade mal noch eine Stunde, um a) die Kommandozentrale zu besetzen und b) die erste „Indoor“-Mission abzuschließen. Daher sollten Sie zunächst entsprechende Reichtümer für die massive Produktion von Panzern, Artillerie und Helis anheufen.
- Die Erzfelder sind weit über das Gelände verstreut. Verteilen Sie Panzer auf diese Gebiete, um sich vor sowjetischen Panzern und Soldaten zu schützen. Wenn Sie noch einige Rak-Zeros dazustellen, sind Ihre Erztransporter vor MiG- und Yak Angriffen sicher.

- Sie verfügen über eine ausreichend große Armee? Prima, dann kann's ja losgehen: Mit Helikoptern schalten Sie zunächst die Flaraks und die Kraftwerke aus, lassen aber die Luftabwehr in der Nähe der Kommandozentrale unberücksichtigt. Danach können Sie ungestört die restlichen Gebäude bombardieren; Kampfpanzer unterstützen die Lufteinheiten.
- Produzieren Sie einen BMT und mehrere Invasoren. Wenn der Bauhof, die Waffenfabrik und die Cyborg-Fabrik zerstört sind, haben Sie den Rücken für die Einnahme der Kommandozentrale frei. Der BMT mit den Invasoren fährt bis vor die Mauern dieser Anlage. Jetzt können Ihre Helikopter die beiden Flaraks zerstören. Kurz darauf wird Sie eine Meldung erreichen, daß die Sowjets vier Atomraketen abgeschickt haben. Ihnen bleiben ab diesem Zeitpunkt genau 60 Minuten: Reißen Sie die Mauern um die Kommandozentrale ein, schießen Sie die Anlage mit den Helis „rot“ und schlagen Sie dann eine Schneise durch das vermeinte Gelände (Vorsicht!) direkt zur Zentrale. Dorthin lassen Sie den BMT, lassen einen Invasor aussteigen und besetzen das Gebäude.
- Hier beginnt die Indoor-Mission: Je schneller Sie die Kommandozentrale betreten haben, desto mehr Zeit verbleibt Ihnen nun. Ihre Aufgabe: Mit den Invasoren vier Computer finden und diese deaktivieren. Die offensichtlichste Möglichkeit besteht darin, mit den Soldaten herumzuwaten, alle sowjetischen Rivolen auszuschalten und Verletzungen mittels Mechano-Bot zu heilen; die Invasoren hält man immer schön im Hintergrund und läßt diese bei den Computern aktiv werden. Die elegantere und schnellere Alternative: Einer der Spione läuft vom Startpunkt aus rechts um die Ecke, dann in Richtung Süden und orientiert sich dabei an der Kartenmitte. Entgegenkommende Soldaten werden den Spion nicht bemerken, wohl aber Wachhunde – ein Sicherheitsabstand zu den Tieren ist also erforderlich. Die zurückbleibende Partei bleibt wo sie ist; vorbeikommende Infanteristen und Hunde werden weitgehend in Eigenregie ausgeschaltet.

8. Unten angekommen, findet der Spion einen Raum voller sowjetischer Panzer. Dort trifft er auf Tanya, die nun den Rest der Mission beisteht. Lassen Sie Tanya vorsichtig durch die Flure und achten Sie auf anstürmende Hunde und Wachposten. Häufiges Speichern schützt vor spätem Frust, falls z. B. ein granatenwerfender Soldat zu spät erkannt wird; Schäden kuriert der Mechano-Bot am Startpunkt.

9. Wenn der Weg frei und sicher ist, können Sie einen Invasor zum jeweiligen Computer schicken (einfach davor postieren). Vorsicht ist lediglich bei der Anlage in der linken oberen Ecke angebracht: Der Flammenwerfer stellt für Ihre Invasoren eine tödliche Gefahr dar. Da hilft nur „Augen zu und durch“: Der betroffene Invasor drängt sich an der Wand entlang zur kleinen Nische auf der rechten Seite; einen einmaligen Treffer des Flammenwerfers steckt er dabei locker weg. Sobald er die Metallplattform betritt, wird die stationäre Waffe automatisch gesprengt, und der Invasor kann nun risikolos den letzten der vier Computer deaktivieren.

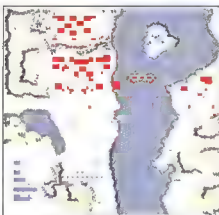
Mission 11

Missionsziele:

- Kontrolle über die Wolga (Zerstörung der sowjetischen Einheiten)

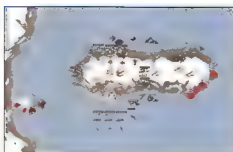
Strategie:

1. In der südwestlichen Ecke treffen Ihre beiden Baufahrzeuge ein. Eines wird direkt oberhalb des Startpunkts platziert, das andere fährt begleitet von den Panzern am unteren



Kartenrand entlang und dann den „Gebirgspass“ nach oben. Direkt oberhalb des Mineralien-Feldes können Sie mit dem Bau beginnen. Die Kraftwerke und Erzfaffinerien werden um das linke Hauptquartier gruppiert, alle waffenproduzierenden Gebäude (Cyborg-Fabrik, Waffenfabrik) hingegen in Basis 2. Bald werden Sie von zwei Mammut-Panzern Besuch bekommen; falls möglich, sollten Sie daher frühzeitig Kampfpanser produzieren.

2. Ihr rechter Bauhof wird mit Verteidigungsanlagen umstellt. Direkt danach muß auch die andere Niederlassung entsprechend gegen Angriffe zu Lande und in der Luft abgeschirmt werden.
3. Mit Flak-Stellungen und Geschütztürmen arbeiten Sie sich in östlicher Richtung vor, bis Sie auf die „Wolga“ stoßen. Dort bauen Sie eine Werft und fabrizieren in erster Linie Kanonenboote.
4. In ihrer linken Basis richten Sie einen umfangreichen Kampfhubschrauber-Stützpunkt; ein Dutzend Helikopter sind Pflicht. Mit den Hubschraubern greifen Sie die sowjetischen Flak-Geschütze (wichtig: die Gebäude auf dem Plateau im Norden der Karte) und anschließend die Kraftwerke an. Zur Vorbeugung gegen neue Bauten und Einheiten des Gegners werden Baufabriken, Waffen- und Cyborg-Fabriken vernichtet.
5. Die Hubschrauber fliegen die kleine Insel inmitten des Flusses an und beseitigen die Flaks, gefolgt von den mangels Energie funktionsuntüchtigen Tesla-Spulen.
6. Mit den Kanonenbooten suchen Sie die Wolga nach U-Booten ab.
7. Die übriggebliebenen Bauwerke macht man mittels der Hubschrauber dem Erdboden gleich. Gebäude in Küstennähe können auch von



MHC
Hard und Software
Versand

MHC Computer Discount

Michael Hückestein • Kolthener Str. 54 57482 Wenden

Tel : 02762 490450 Fax : 02762 490460
Mo-Fr : 10 - 19 Uhr Samstag : 9.30 - 15 Uhr

PS2 Systeme und CPUs
zu Top Tagespreisen !!!

486er Upgrade

Motherboard SiS 486 bis 133 MHz,
PCI-ISA, 256Kb Cache, Controller, E-IDE,
Fifo, 4xPS2, 4xHD, 2xFD, 2xser. 1xpar.
Mit CPU AMD 486DX4-100
Mit Aktivkühler für CPU

239,95

486er Upgrade

Motherboard SiS 486 bis 133 MHz,
PCI-ISA, 256Kb Cache, Controller, E-IDE,
Fifo, 4xPS2, 4xHD, 2xFD, 2xser. 1xpar.
Mit CPU AMD 486DX4-133 5x86
Mit Aktivkühler für CPU
Mit 8 MB PS2 RAM 60ns

329,95

Pentium Upgrade

Motherboard Pentium bis 200 MHz,
PCI-ISA, 256Kb P.Burst, Controller, E-IDE,
Fifo, 4xPS2, 4xHD, 2xFD, 2xser. 1xpar.
Mit CPU Intel Pentium 133
Mit Aktivkühler für CPU

569,95

Pentium Upgrade

Motherboard Pentium bis 200 MHz,
PCI-ISA, 256Kb P.Burst, Controller, E-IDE,
Fifo, 4xPS2, 4xHD, 2xFD, 2xser. 1xpar.
Mit CPU Intel Pentium 133
Mit Aktivkühler für CPU
Mit 32 MB PS2 EDO Ram

969,95

Wir führen: CPUs's, Simm's,
Mainboards, Festplatten, Controller,
Floppy's, Grafikkarten, Soundkarten,
Modem's, Scanner, Drucker, Monitore,
Gehäuse, Tastaturen, u.v.m.
Rufen Sie uns an und lassen sich beraten

Afterlife	DV 74,95
Air Warrior 2	DV 79,95
Alien Trilogy	DV 77,95
Baseball 96	DV 64,95
Blutlauf 2	DV 57,95
C&C 2 Alarmstufe Rot	DV 89,95
Daggerfall	DV 69,95
Daytona USA	DA 69,95
Destruction Derby 2	DV 69,95
Die Hard Trilogy	DV 69,95
Descent 2	DA 79,95
Descent 2 Mission Builder	34,95
Down in the Dumps	DV 74,95
Dungeon Keeper	DV 69,95
Diablo Win 95	DV 79,95
Hugo 4	DV 64,95
Lands of Lore 2	DV 79,95
NHL Hockey 97	DV 69,95
Rivers of Down	DA 64,95
Ultra Pinball 2	DV 69,95
Zork Nemesis	DV 69,95

T-Online- MHC
Spielepreisliste auch im
Internet : <http://www.MHC.de>

Versandkosten Hardware : 14,90 + 3.- NN
Versandkosten Software : 9,90 + 3.- NN
Versand nur per NN, bei Stammkunden
nach Vereinbarung. Bei Annahmeverweigerung
berechnen wir 30.- Kostenpauschale.
Angebote freibleibend. Nur solange Vorrat reicht.

TIPS & TRICKS

Zerstören und Kanonenbooten bombardiert werden. Sobald alle roten Units und Unterkünfte von der Karte verschwunden sind, tauchen aus dem Süden die angekündigten Schiffsverbände auf und verteilen sich über den Fluß.

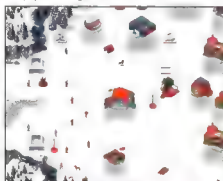
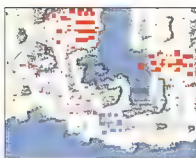
Mission 12

Missionsziele:

- Alle Tech-Zentren übernehmen
- Eisernen Vorhang zerstören

Strategie:

1. Nach der Ankunft des Baufahrzeugs werden die roten Einheiten von den Kreuzern zerstört und baldmöglichst ein Bauhof installiert. Essentielle Bestandteile Ihrer Basis: Tech-Zentrum, Flak-Geschütze, Geschütztürme und Tarnbunker (vor allem nach Nordwesten hin). Kombinieren Sie Tarnbunker und Flak - wird eines der Flugzeuge abgeschossen, werden die per Fallschirm entkommenen Piloten ruckzuck eliminiert.
2. Durch die Schlucht nordwestlich Ihres Bauhofs werden immer wieder Mammut-Panzer aufkreuzen, die Sie am besten mit breiten Minengürteln aufhalten. Auf dem langgezogenen Plateau rechts dieser Schlucht können Sie mehrere Geschütztürme errichten, die die Panzer während ihres Wegs durch diesen Durchgang permanent befeuern.
3. Schicken Sie ein Dutzend Kampfpanzer ganz nach Westen und von dort nach oben, um die sowjetischen Erztransporter direkt auf den Feldern zu zerstören. Dadurch können sich Ihre Sammler dort ungestört austoben.
4. Setzen Sie Helis zur Beseitigung der Flak-Stellungen und Kraftwerke ein. Sobald die Tesla-Spulen außer Betrieb



sind, fallen Sie massiv von Süden und Westen her in die obere Basis ein und zerstören sämtliche Gebäude - inklusive eisernem Vorhang. Ein mitgebrachter Invasor besetzt das Tech-Zentrum (die Schadensanzeige muß im roten Bereich sein), wodurch zwei der drei Ziele erreicht sind. Es empfiehlt sich, einige Bauwerke mittels Invasor zu annektieren.

5. Anschließend kümmern Sie sich um den Stützpunkt auf der rechten Seite und übernehmen auch dort das Tech-Zentrum.

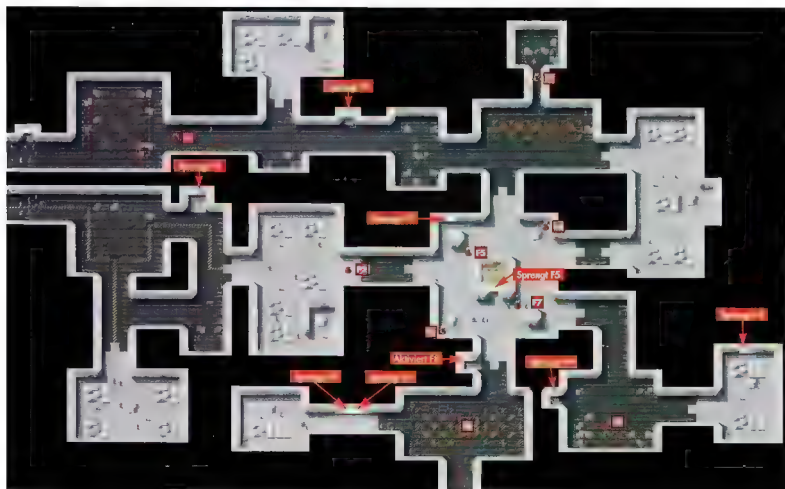
Mission 13

Missionsziele:

- Anbringung von Sprengladungen an allen Generatoren

Strategie:

1. Die zweite Indoor-Mission ist innerhalb des Zeitlimits von gerade mal 45 Minuten zu schaffen, wenn Sie a) den Aufbau des Gebäudes kennen und b) die Funktionsweise aller Computer herausgefunden haben. Diese beiden zeitraubenden Aktionen nimmt Ihnen unsere Übersichtskarte ab. Achtung: Die feindlichen Soldaten und etliche Hunde patrouillieren unberechenbar durch die Gänge!
2. Sobald Sie einen Raum „gesäubert“ haben, speichern Sie sofort (!) ab. Wenn mehr als einer Ihrer Soldaten verlorengeht, lohnt sich das Einladen des vorherigen Spielstands.
3. Sie starten mit zwei Teams (Soldaten, Invasoren, ein Spion), wobei Sie mit der Mannschaft im unteren Flur loslegen sollten. Grundsätzlich sollte man immer den Spion voranschicken (Vorsicht vor den Wachhunden) und die Lage auskundschaften. Anschließend beordert man jeweils 4-5 Soldaten in einen Raum und erledigt alle Gegner in Reichweite. Ziehen Sie das Bataillon zurück und lassen Sie es von Ihrem Mechanobot heilen. Dann läßt man den Spion den nächsten Abschnitt erkunden.
4. Achten Sie auf die Flammenwerfer, die überall stationiert sind. Diese tödlichen Waffen lassen sich jedoch durch geschicktes Vorgehen samt und sonders umgehen, indem Sie einen der mitgebrachten Invasoren zum dazugehörigen Computer beordern (siehe Karte).
5. Arbeiten Sie abwechselnd mit der oberen und der unteren Brigade. Grund: Viele Konsolen auf der einen Seite des Gebäudes verursachen die Zerstörung eines Flammenwerfer-Turms auf der anderen - und umgekehrt.



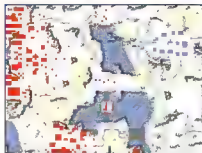
Mission 14

Missionsziele:

- Zerstörung der Basis

Strategie:

1. Tanya und zwei D.I.E.B.-Einheiten laufen von Osten aus in westlicher Richtung. Sofort nach dem Start dirigieren Sie alle drei Personen nach unten, da in wenigen Sekunden die oben angrenzenden Fässer von feindlichen Soldaten zur Explosion gebracht werden. Eliminieren Sie die Infanteristen und Hunde in nächster Nähe und speichern ab.
2. Jetzt belästigt man die D.I.E.B.-Einheiten am Startpunkt (Vorsicht vor der Tesla-Spule) und schickt Tanya weiter nach Westen, wobei Sie besonders auf Soldaten achten sollten, die hinter Bäumen versteckt sind. Tanya läuft bis zur Küste und dann etwas nach Norden, wo sie auf eine kleinere Basis (hauptsächlich mit Kraftwerken) trifft. Dort werden ebenfalls alle Angreifer getötet und die Gebäude gesprengt. Dadurch werden die Tesla-Spulen außer Kraft gesetzt.
3. Weiter im Osten-/Nordosten befindet sich ein größerer Stützpunkt. Tanya magelt sich zwischen den beiden Flammenwerfern durch und sprengt die Waffenfabrik, den Bauhof und die beiden Tesla-Spulen.
4. Jetzt kommen die beiden verbliebenen Einheiten über die von Tanya eingeschlagene Route nach und besetzen zwei Erz-Silos. Kurz darauf erscheinen im Nordosten mehrere Panzer, Ranger und ein Baufahrzeug (sofort aufstellen). Denken Sie daran, frühzeitig ein Technologie-Zentrum zu installieren.
5. Sichern Sie die Basis nach allen Seiten hin (v. a. Süden, nordwestlicher Zugang und der nördliche Teil). Vorsicht: In der rechten oberen Ecke landen gelegentlich Transporthubschrauber (Flak-Geschütze und Tarnbunker einsetzen). Generell müssen Sie ständige Wellen an MiGs, Hinds und Yaks abwehren.



6. Bauen Sie von Ihrer Basis eine Linie aus Flaks, Tarnbunker und Geschütztürmen in Richtung Küste und installieren Sie dort eine Werf. Mit Kreuzern dezimieren die sowjetischen Truppen, die über die schmalen Übergänge auf Ihre Hälfte drängen.
7. Die Mission 14 ist nicht sonderlich schwierig, stehen Ihnen doch ausreichende Erz-Reserven zur Verfügung. Große Panzerverbände, Kreuzer, Hubschrauber und Geschütze helfen Ihnen bei der Bewältigung dieser Mission. Stellen Sie sich aber auf eine längere Auseinandersetzung ein, ehe Sie den Abspann zu sehen bekommen.

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung (PC Games 3/97) folgt die Kampagne der Sowjets. Sollten die Westwood-Verantwortlichen ihr Versprechen halten, können wir sogar mit pixelgenauen Karten aller Missionen aufwarten.

Petra Maueröder ■

ECHT & STARK

GESCHMACK IN VOLLER STÄRKE



TIPS & TRICKS

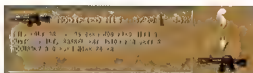
Jagged Alliance 2 - Allgemeine Spieltips

Deadly Games

An dieser Stelle möchten wir Ihnen einige allgemeine Tips & Tricks präsentieren, mit denen Sie bei Deadly Games schneller und einfacher zum Spielziel kommen.

Metallstücke

Des öfteren finden ihre Söldner ein nutzlos erscheinendes Stück Metall. Heuern Sie einen guten Mechaniker an, geben Sie ihm das Metallstück und eine Waffe. Die Fähigkeiten des Mechanikers beweisen sich, wenn Sie das Metallstück auf den grauen Kasten unter der Waffe ziehen. Wenn die mechanischen Kenntnisse ausreichend sind, so wird aus der „normalen“ Waffe eine leistungsfähigere „modifizierte“ Waffe. Folgende Waffen können modifiziert werden: .45 Colt, 9mm Beretta, .357 Magnum, .44 Redhawk, 12G Gewehr, 9mm Uzi, M14 und die M16. Sollte der Modifikationskoeffizient fehlschlagen, ist die Waffe aber meist unbrauchbar.



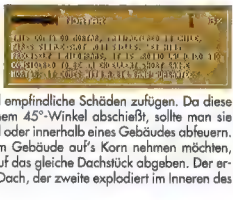
Steine

Auch Steine scheinen auf den ersten Blick eher nutzlos zu sein, aber weit gefehlt. Mit einem gezielten Steinwurf kann man dem Gegner nicht nur eine Beule beibringen, sondern auch Minen zünden. Wirft man ei-

nen Stein in die Nähe eines Feindes, so wird er das Geräusch für einen vermeintlichen Gegner halten und dadurch abgelenkt.

Mörser

Die mit Abstand verheerendste Waffe im Arsenal ist der Mörser. Wenn man weiß, wie man mit dieser schweren Waffe umgehen muss, kann man dem Feind empfindliche Schäden zufügen. Da diese Waffe eine Granate in einem 45°-Winkel abschießt, sollte man sie nicht gerade in einem Wald oder innerhalb eines Gebäudes abfeuern. Wenn Sie Gegner in einem Gebäude auf's Korn nehmen möchten, müssen Sie zwei Schüsse auf das gleiche Dachstück abgeben. Der erste sprengt ein Loch in das Dach, der zweite explodiert im Inneren des Gebäudes.



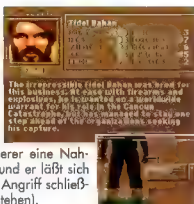
Sprenastoff

Mit einem gezielten Schuß kann man herumliegenden Sprengstoff (auch OHNE Zünder) zur Explosion bringen. Obwohl man in Wirklichkeit mit C4 so ungefähr alles anstellen kann, OHNE daß es hochgeht, kann man es in Deadly Games auch durch Anschließen zünden. Das eröffnet ganz neue Strategien...

[illegible][illegible]

Übereifrige Söldner

So mancher Söldner tendiert während eines Kampfes zum Ungehorsam. Fidel zum Beispiel will sich auf Biegen und Brechen nicht vom Fleck bewegen, wenn er sich in einem Schußwechsel befindet. Dem kann man durch einen kleinen Trick abhelfen. Geben Sie dem Befehlsverweigerer eine Nahkampfwaffe in die Haupthand, und er läßt sich wieder bewegen (er mußte zum Angriff schließlich direkt neben seinem Opfer stehen).



Minen

Erfahrene Söldner entdecken Minen auch ohne Metalldetektor! Wenn das passiert, haben Sie die Möglichkeit, die Mine mit einer blauen Flagge zu markieren. Wenn Sie das tun, sehen nicht nur Sie, sondern auch der Feind die Gefahr. Wollen Sie Ihren Gegner also mit seinen eigenen Waffen schlagen, merken Sie sich die Stelle ohne die Flagge.



Türen

Türen lassen sich offensichtlich mit Schlüsseln und Dietrichen öffnen. Granaten und Sprengstoff tun es auch, aber mit etwas Geduld lassen Sie sich auch aufschließen. Das ist besonders dann nützlich, wenn hinter der Tür der Feind auf Sie wartet. Würden Sie die Tür auf konventionelle Art und Weise öffnen, könnte es gut sein, daß ein hinter der Tür lauender Gegner Sie in einen Schweizer Käse verwandelt (Unter-



Der rot markierte Söldner schießt auf die Tür und die blau markierten Soldaten feuern auf die Gegner hinter der Tür.

brechung). Schießen Sie die Tür jedoch mit einem Söldner auf, der nicht in der unmittelbaren Nähe steht, so können die anderen auf den Gegner hinter der Tür reagieren. Dieser Trick funktioniert nur, weil die Engine von Deadly Games eine Unterbrechung nur gegen den zur Zeit aktiven Spieler zuläßt. Sieht der AI-Spieler diesen jedoch nicht, kann er auch nicht reagieren (abwohl er logischerweise auch die Söldner direkt vor seiner Nase bemerken sollte).

Florian Weidhase ■



Manchmal ist es nicht so einfach, die Endsequenz eines Spieles zu erreichen. Die Gegner sind einfach zu stark oder der offizielle Weg ist zu weit.

Für alle, die sich immer wieder darüber ärgern, haben wir diese CD produziert.

Hier findet man Cheats, Hex-Codes und Trainer für Spiele von "ABUSE" bis "Z" alphabetisch sortiert und über eine komfortable Windows-Oberfläche abrufbar.

29,-DM



Neue Missionen für:
C&C,

Hexen, Civilization
und und und... 39,-DM



600 Missionen für Warcraft2,
200 Missionen für Descent2
und und und... 39,-DM



Neue Missionen, Gegner,
Waffen, Grafiken und vieles
mehr für den neuen
Action-Knüller von ID 29,-DM



In Arbeit:
Neue Missionen für
C&C2 und andere
Knüller 39,-DM

FDS Software GmbH

Hauptstr. 35a, 45527 Hattingen

Händleranfragen erwünscht!

WWW.FDS-WEB.DE

Bestelltelefon: 02324/964616

Versand per Nachnahme (+9DM)
oder per Vorkasse (+4DM)

Fatal Racing

Folgende Cheatcodes lassen sich bei Fatal Racing anbringen. Gehen Sie dazu einfach in das Menü **Konfiguration** und geben Sie dort im Untermenü **Namen** einen der untenstehenden Begriffe ein:

NAME	WIRKUNG
MAYTE	Sie erhalten ein neues Auto
LOVEBUN	Sie erhalten ein neues Auto
TINKLE	Sie erhalten ein neues Auto
SUICYCO	Sie erhalten ein neues Auto
2X4B523P	Sie erhalten ein neues Auto
SUPERMAN	Ihr Wagen wird unzerstörbar
DR DEATH	Sie können andere Wagen auf's Korn nehmen
GOLDBOY	Eine neue Liga, der „Premier Cup“
MRPRISE	Eine neue Liga, der „Bonus Cup“
CUP WON	Es wird die Schlusssequenz gezeigt
ROLL EM	Sie werden die Credits gezeigt
DUEL	Alle Autos werden zu gefährlichen Gegnern
TOPTUNES	Andere Sounds werden aktiviert
CINEMA	Ein Breitbildschirm-Modus
REMOVE	Deaktiviert alle Cheats
YOTARACE	Die Rennstrecke wird länger
FREAKY	Die Farben werden verändert

Philipp Kläse ■

Syndicate Wars

Wenn Sie bei der Benutzung des Tarnschilds keine Energie verbrauchen möchten, versuchen Sie doch einfach folgendes: Benutzen Sie zuerst den Tarnschild und dann den Überzeugungsstrahler. Sie werden bemerken, daß keine Energie mehr für den Tarnschild verbraucht wird. Übrigens: Dieser Trick funktioniert bei Agenten genauso wie bei Kultisten!

Lar Kellermann ■

Necrodome

Drücken Sie während des Spiels die Taste „T“, um folgende Cheat-Codes eingeben zu können. Um einen Code zu bestätigen, drücken Sie bitte die **ENTER**-Taste.

EXCALIBUR	Alle Waffen werden aktiviert
SMALLROCKS	Die Munition wird komplett aufgefüllt
VERYSMALLROCKS	Sie erhalten unendlich viel Munition
SHRUBBERY	Sie erhalten alle übrigen Gegenstände
RABBIT	Die Schilde werden wieder aufgeladen
IGOTBETTER	Die Lebensenergie wird aufgeladen
KNIGHT	Sie werden unverwundbar
CAMELOT	Die Arena wird „leergefegt“
ALREADYGOTONE	Alle Arenen stehen zur Verfügung

Ausstellung für Computer, Software und Elektronik

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau die erfolgreichste Special-Interest-Ausstellung der Branche, zu der jedermann Zutritt hat.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und besucherstärkste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks, Funker und Radio-Bastler, sondern auch an Semi-Profis und Profis.

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 T-ONLINE: westfalenhallen

Master of Orion 2

Die folgenden Cheat-Codes können Sie während des Spiels eingeben, wenn Sie die Taste **ALT** gedrückt halten:

EINSTEIN	Alle Entwicklungen werden aktiviert
MENLO	Ein weiterer Forschungscheat
ISEEALL	Zeigt alle Planeten und Spieler
SCORE	Zeigt den aktuellen Punktestand

MegaRace 2

Folgende Cheats müssen Sie schon vor dem Programmstart eingeben. Es handelt sich um Erweiterungen des Startbefehls. Um alle Cheats zu aktivieren geben Sie also ein: **MEGARACE SPEED MONEY MAP**.

SPEED	Sie erhalten einen schnelleren Wagen
MONEY	Sie erhalten schon beim Start 99.999
MAP	Zeigt eine Karte während des Rennens
GAME	Überspringt das Intro
NOLANCE	Überspringt Szenen mit Lance Boyle

Missionforce: Cyberstorm

Diese Codes müssen Sie im File **CTSTORM.INI** (in einer eigenen Zeile!) eingeben, um die entsprechenden neuen Items zu bekommen.

It's Good To Be The King	Es werden „Mega Credits“ gezeigt
Heal Me	Alle HERCs und Piloten werden repariert
Brown Noser	Den nächsten Rang überspringen
Herc Me Some More	Sie können alle HERCs kaufen

Terminator: SkyNET

Um die folgenden Cheats eingeben zu können, müssen Sie zunächst während des Spiels die Tasten **ALT** und **gleichzeitig** drücken. Geben Sie dann den Code ein, gefolgt von **ENTER**.

GARBLE	Alle Cheatcodes werden wieder abgeschaltet
ARNOLD	Alle Waffen werden zur Verfügung gestellt
SUPERUZI	Sie erhalten eine „besondere“ Waffe
ILBBEACK	Einen Level überspringen
KANTSEE	Aktiviert ein „Vergrößerungsglas“
WHOAMI	Zeigt den Namen des Spielers
COUNTERS	Zeigt die aktuellen Koordinaten

Außerdem besteht wie schon beim ersten Mal die Möglichkeit, dem Mond das Licht auszublenden. Einfach 10 bis 20 auf den Mond feuern, schon verschwindet er vom Himmel. Ein nettes „Easter Egg“.

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media“ mit neuesten Produkten
- Das Highlight in diesem Jahr: **Erlebniswelt 3D**
Sonderschau des weltweit ersten 3-D-Museums, Dinkelsbühl, und des EXPLORA-Museums für Wissenschaft und Technik, Frankfurt. Ein wahres Feuerwerk an faszinierenden und trappenden dreidimensionalen Bildern und Phänomenen.

Westfalenhallen
Dortmund

Weitere lokale Informationen per Faxabruf:
02 31 / 12 04-880
(Faxgerät auf „Abruf“ oder „Polling“ stellen, wählen und starten.)

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielhilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.
3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.
4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.
5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztipp wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.
6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

COVERDISK UND CD-ROM 2/97

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon (zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM) an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 2/97

☐ DISKETTE ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

- ☐ Ja
☐ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

- ☐ bis zu einer Woche
☐ länger als eine Woche
☐ länger als drei Wochen
☐ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

- ☐ Ja, Ausgabe ____
☐ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?

Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ____

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

- ☐ Ja
☐ Nein

Schicken Sie den Coupon
an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg



CD-ROM 2/97

Und so gehen Sie vor



Lagen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT“ aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm - was nur in sehr seltenen Fällen vorkommt - nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand“, das heißt vom DOS-Prompt aus installieren oder starten.

Den Garantie-scheoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips & Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren“.

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühen Versionen der jeweiligen Spiele entnommen sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer“ Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung noch einmal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:“ oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis:

Der Computer Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virusscanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen unentdeckten Viren kann eine Infektion jedoch nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!“

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten“ herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei

„95START.EXE“ doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgende Programme ließen sich in unserem Test nur noch ausführen der Funktion „Computer im MS-DOS-Modus starten“ durchführen.

Crusader: Down in the Dumps, Stargunner, The Mystery of Plastic City, Toonstruck



Demos CD#1	Bugfixes/Updates	Special
Cybergliadators.....134	AH64D Longbow V1.08e.....140	Jack Nicklaus Golf 4 Designer Demo-Edition
Daytona USA.....134	Battlecruiser 3000AD V1.01c.....140	West Werbung
Helixops.....134	Battleground: Waterloo V1.05.....140	Kleinanzeigen.....140
Holiday Island.....134	Civilization 2 V2.40 deutsch.....140	Tips und Tricks
Microsoft Golf 3.0.....134	Descent 2 DOS V1.2.....140	Command&Contact.....140
Microsoft Soccer.....135	Descent 2 Win95 Upgrade.....140	Leser-Software.....141
Realms of the Haunting.....135	Links LS V1.30.....140	
Shine.....135	Master of Orion 2 V1.2.....140	
The Terminator SkyNET.....135	NHL 97 V1.1 DOS Upgrade.....140	
Tomb Raider.....136	NHL 97 V1.1 Win95 Upgrade.....140	
Trophy Bass 2.....136	Z Network Patch - deutsche Version.....140	
	Bleifuß 2 V1.11.....140	
Demos CD#2		
Amber: Journeys Beyond.....136		
Deadly Tide.....136		
Deception Derby 2.....136		
Down in the Dumps.....136		
F-22 Lightning II.....136		
Have a N.I.C.E. Day.....137		
KKND.....138		
Lighthouse.....138		
NBA Full Court Press.....138		
Perfect Assassin.....138		
Project Paradise.....138		
Skullcracker.....139		
Star Control 3.....139		
Stargunner.....139		
The Mystery of Plastic City.....139		
Toonstruck.....139		

INHALT



DIE DEMOS CD 1

Cyber Gladiators

Sieera schlägt mal wieder zu! Mit einem beeindruckenden Beat am Up fordert das traditionelle Label Konkurrenten wie SEGAs Virtus Fighter, Tekken oder FX Fighter heraus. Wenn Sie bereit sind für einen außergewöhnlichen Schlagabtausch auf hohem technischen Niveau, sollten Sie sich einen Probelauf mit den sensenweit orientierten Cyber Gladiators nicht entgehen lassen.

Standard-Tastaturbelegung:

Aktion Spieler 1 Spieler 2
Links	A	[Cursor-left]
Rechts	D	[Cursor-right]
Springen	W	[Cursor-up]
Ducken	S	[Cursor-down]
Speed Punch	K	S (numerischer Block)
Power Punch	J	B (numerischer Block)
Speed Kick	L	(numerischer Block)
Power Kick	J	A (numerischer Block)
Start	Leertaste	[RETURN]

Standard-Joybelegung

Aktion Spieler 1+2
Links	Links
Rechts	Rechts
Springen	Hoch
Ducken	Niedrig
Speed Punch	A
Power Punch	Y
Speed Kick	B
Power Kick	X



Wie jedes erstzunehmende Beat am Up verfügt auch Cyber Gladiators über zahlreiche Special Moves. Eine besondere Herausforderung ist, diese besonders starken Schläge durch Ausprobieren herauszufinden. Wer oft genug auf, kann sie allerdings auch in der Datei „README.TXT“ nachlesen.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 12 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 95

Daytona USA

In der Spielhalle eine Sensation, als PC-Version eine exzellente Umsetzung und auf der PC Games Cover-CD-ROM eine der Demos, die wir in diesem Monat europaweit exklusiv anbieten können. Nicht nur die eingesprochenen Fanz der Automaten-Fassung wurden von der Original-Fassung übernommen, sondern auch die Steuerung und der vor allem strahlenden Grafik begeistert sein.

Zur Steuerung können ein Gamepad, ein Joystick oder die Tastatur verwendet werden, wobei die Tastatur verwendet werden, wobei Sie sicherstellen sollten, dass das angesprochene Eingabegerät bereits über die Win95-Systemsteuerung angemeldet und kalibriert wurde. Wenn Sie den Rennwagen über die Tastatur steuern möchten (siehe unten), sollten Sie vor Spielbeginn das Hauptmenü aufrufen und als Brands-Taste das „Y“ anstatt des „X“ festlegen.

Standard-Tastaturbelegung:

Aktion
[RETURN]	Start-Button, Pause
[ALT]	Hauptmenü aufrufen (Ändern der Steuerung usw.)
[Cursor-left]/[Cursor-right]	Nach links/rechts lenken
X	Beschleunigen
Y	Bremsen
[Cursor-up]/[Cursor-down]	Gang hoch/runter schalten (nur bei „Manual Transmission“)



[F5] (F8)

[ALT]-[F4]

Kameraperspektive einstellen

Spal beenden

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 95

Helicops

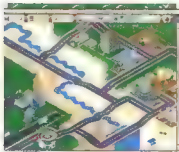
Eschulnen wird Helicops erst im Frühjahr 1997, aber ausproben können Sie den brandneuen Action-Shooter von 7th Level schon jetzt. An Bord futuristischer Kampfhubschrauber breiten Sie durch die Lüfte und werden mit lebensechtlichen Missionen konfrontiert. Die Windows 95-Only-Entwicklung begeistert u. a. durch die fixe 3D-Grafik-Engine und die detaillierten Texturen. Gesteuert wird Helicops am besten mit einem Joystick oder Joypad, das über die Win95-Systemsteuerung angemeldet wurde. Im Optionsmenü können Sie in der Taskbar-Kommandozeile einstellen, die in der unterstehenden Liste nicht aufgeführt sind.

Standard-Tastaturbelegung:

Aktion
[Cursor-left]/[Cursor-right]	Noch links/rechts drehen
[Cursor-up]/[Cursor-down]	Vorwärts/Rückwärts fliegen
+/- (numerischer Block)	Flughöhe einstellen
[F1]	Black nach vorne
[F2]	Black nach links
[F3]	Black nach rechts
[F4]	Black nach hinten
Q/W/E/R	Primäre Waffe auswählen
O	Raketenkamera an/aus
Apagost-Taste	Auto-Feuer an/aus
[ESC]	Optionsmenü

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 95

Holiday Island



Schöne Ferien! Sunflowers entführt Sie auf eine Urlaubsinsel im sonnigen Süden, wo Sie für Ihre Gäste ein kleines Paradies auf Erden herrichten: Hotels, Swimming-Pools, Strandbars, Aktivurlaub-Stationen und ganze Flughafen wurden über die isometrisch dargestellte Landschaft verteilt. Die Demo ist voll spielbar und zeigt Ihnen die meisten Features dieser Sunflowers-Wirtschaftssimulation. Für alle Game-Neugierde wurde vom Hersteller ein ausführliches durchsichtiges Tutorial erstellt, das in der Datei „LIESMICH.DOC“ zu finden ist.

Hardware-Voraussetzungen: 486/DX2/66, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus, Windows 3.1/95

Microsoft Golf 3.0

Bis zur Version 2.0 gab es MS-Golf immer als das Windows-Perfekt zur Golf-Referenz Links 386 Pro von Access. Seit neuestem geht der Software-Gigant eigene Wege und legt mit der Version 3.0 eine eigene Interpretation dieser auch wie vor Jahren Sportart vor, die sich durch die bewährte Swingmaster-Steuerung und realistische SVGA-Landschaften mit schnellem Grafiktempo auszeichnet. Die Spielbelegung ähnelt der vieler anderer Golfsimulationen. Vor dem Schlag kann mit der linken Maustaste eine Zielfähigkeit gesteckt werden. Anschließend gilt es, einen möglichst exakten Schlag auszuführen: Klicken Sie hierzu auf das Feld „SWING“ (genannt Swingmaster oder Schwungindikator) am unteren rechten Rand des Spielbereichs. Der Schwungindikator wächst jetzt so lange, bis Sie den linken Mausknopf wieder loslassen. Je später Sie die Maustaste loslassen, um so stärker wird Ihr Schlag. Während der Golfer zum Schlag ausholt, können Sie dem Ball durch einen weite-



ren Mausklick einen zusätzlichen Rechts- oder Linksdreht verleiht. Versuchen Sie trotzdem, exakt den Punkt abzuheben, an dem sich der rückwärts laufende Schwanz-Indikator am unteren Ende des Kraines befindet. Wählen Sie den Menüpunkt „HELP“ für weitere Informationen zum Spiel.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM-Laufwerk, Maus

Microsoft Soccer



Microsoft Soccer tritt die Nummer 1 der Software-Welt gegen die beliebteste FIFA Soccer-Konkurrenz aus dem Hause Electronic Arts an. Die Besonderheit: Die Fußballsimulation ist eine wirkliche Windows-95-Entwicklung und nutzt die Möglichkeiten des neuen Betriebssystem-Standards konsequent aus. Die Demo-Version erlaubt erste Trainings-Einheiten. Die Laufbewegung des Spielers wird über die Cursorsteuere bzw. über die üblichen Joystickbewegungen gesteuert. Die Soccer-Remake-Demos in der Programmumgebung enthält weitere technische und spielerische Hinweise.

Im Angriff

Aktion	Tastatur	Joystick	Maussteuerung
Schießen	L	Taste 1	Linker Mausknopf
Pressen	K	Taste 2	Rechter Mausknopf
Heben	Le/R	Taste 3+4	Linker + rechter Mausknopf
Andere Spieler	J	Taste 3	S
Turbo	H	Taste 4	D

In der Verteidigung

Aktion	Tastatur	Joystick	Maussteuerung
Tackling	L	Taste 1	Linker Mausknopf
Rempla	K	Taste 2	Rechter Mausknopf
Andere Spieler	J	Taste 3	S
Turbo	H	Taste 4	D

Angriff/Verteidigung - wenn Ball in der Luft

Aktion	Tastatur	Joystick	Maussteuerung
Fallrückzieher	L	Taste 1	Linker Mausknopf
Kopfball	K	Taste 2	Rechter Mausknopf

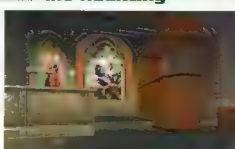
Sonstige Tasten

Taste	Aktion
[F1]	Hilfe
[F2]	Spiel beginnen
[F3]	Pause
[F6]	Ton an/aus
[F7]	Zoomfunktion an/aus
[F8]	Spieleinstellungen an/aus
[F9]	Trickkannnen ein-/ausblenden
[F10]	Schindschritte ein-/ausblenden
[F11]	Rechtszeit an-/ausblenden
[F12]	Spielfeld ein-/ausblenden
[ESC]	Menü einblenden

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM-Laufwerk, Maus, Windows 95

Realms of the Haunting

Mit diesem Fantasy-Aktion-Adventure erregte Gamelin Interactive auf der ECTS in London großes Aufsehen. Den Spielern verspricht es von der Gegenwart in die eindrucksvollen Mythen- und Sagenwelt auf ihrem Weg durch die echtstrebendsten 3D-Umgebung treffen Sie allerlei Arten von Zaubern und Dämonen.



Spielbedienungen:

Die Interface

Immer wenn der grüne Teil des Mauszeigers aufleuchtet, kann eine bestimmte Aktion ausgeführt werden (Linksklick): Beispielsweise ist eine Tür zu öffnen, ein Gegenstand aufzuheben oder ähnliches. Erscheint hingegen ein kleiner Ausrufe, so können Sie einen Bereich des Bildschirms näher betrachten - klicken Sie hierzu, die rechte Maustaste. Wenn der Mauszeiger auf aufleuchtet, ist dies der Hinweis auf ein Monster. Ein Linksklick bewirkt dann, daß die zuletzt benutzte Waffe eingesetzt wird. Falls der Mauszeiger nicht in einer der aufgezählten Waben aufleuchtet, können Sie sich im Raum umsehen: setzen Sie beide Mausknöpfe gedrückt halten und die Maus hin- und herbewegen.

Das Inventory

Ihr Inventory wird nach den folgenden Kategorien sortiert:

Symbol	Inhalt
Tasche	Allgemeine Gegenstände
Pistole	Waffen
Magie	Zaubergegenstände
Schriftrolle	Bücher und Briefe
...	Informationen

Sie sehen darüber außerdem zwei Rechtecke, die Ihre linke und rechte Hand repräsentieren. Falls Sie eine Waffe oder einen anderen Gegenstand in einer Hand platzieren wollen, so klickensich Sie zuerst auf den betreffenden Gegenstand und anschließend auf die Hand. Zahlreiche Gegenstände können im Inventory - genau wie auf dem Spielbildschirm -

näher betrachtet werden. Die Tasten 2 bis 6 entsprechen den Waffen in den ersten fünf Waffen-Kästen. Ordnen Sie Ihre Lieblingswaffen in diese fünf Kästen ein, um während eines Kampfes sofort Zugriff darauf zu haben.

Standard-Testaturlage:

Allgemeines

Taste	Aktion
[F1]	Waffenhand zeigen/verstecken
[F2]	Text an/aus
[F3]	Schwierigkeitsgrad hoch/niedrig
[F5]	Videospielfeld vergrößern
[F6]	Videospielfeld verkleinern
[F7]	Bildschirm vergrößern/verkleinern
2 bis 6	Waffe auswählen
H	Keine Waffe (Faustschlag)
[ESC]	Hilfe
[ESC]	Spiel beenden

Bewegungstasten

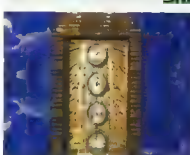
Taste	Aktion
Punkt und Komma	Side Step
Cursorstasten	Drehen/schwenken/rollen/laufen
[Page-up]/[Page-down]	Nach oben/unten schauen
[STRG]	Feuer
[SHIFT-Link]	„Kannnen“-Modus
C/V	Gammakorrektur
D	Pixel-Größe festlegen
Im Inventory	
Taste	Aktion
I	Inventory zeigen/verbergen
Cursorstasten	Gegenstände auswählen
1 bis 5	Inventory-Bereich ausblenden
[Return]	Gegenstand in die Hand nehmen
Leertaste	Objekt untersuchen

Dem Spieler stehen außerdem folgende Kommandozeilen-Befehle zur Verfügung (vor dem Spielstart):

/v = Benutze Vesa-Modus mit 640x480 Bildelementen (falls möglich)
/rq = Die Taste [ESC] wird deaktiviert
/q = Spiel ohne Sound
/b = Verwischungseffekte aktivieren

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM

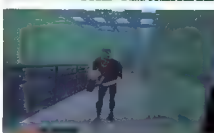
Shine



Dieses Spiel ist kein Spiel. Es ist anfechtbar, verspricht die Shine-Werbung. Was man sich darunter vorstellen muß, führt Ihnen die Demo Version vor Augen. In der Halle des „Shine“ durchwandern Sie die düstere Metropole Twilight City und treffen dabei auf einige grausige Geheimnisse dieses Schauplatzes. Highlights: SYGA-Gemälde und Musik von „Schwäb“ Der eigenartige Spielbau wird leider noch keine genaue Beschreibung des Spielablaufs zu. Entdecken Sie mit der Maus diese unerschriebenen Welten von Shine einfach selbst!

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM-Laufwerk, Windows 95

The Terminator SkyNet



Getestet und für gut befunden! Beides neuester Teil der Terminator-Serie kann 3D-Aktion-Liebhaber fast schon in Tränen versetzen. Realistische Grafik und gute Steuerbarkeit sind heutzutage selbstverständlich - klap durchdrachte Puzzen und in Action-Games aber eher die Ausnahme. Terminator SkyNet verfügt über beides. Die spielerische Darbietung enthält einen Ein-Spieler-Levee und ein Multiplayer-Szenario für bis zu vier Teilnehmer.

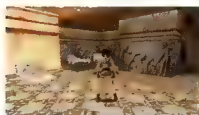
Standard-Testaturlage:

Taste	Aktion
Maus nach links/rechts	Nach links/rechts drehen
Maus nach oben/unten	Nach oben/unten schauen
Linker Mausknopf	Feuer
Rechter Mausknopf	Werfen
A	Vorwärts laufen
Y	Rückwärts laufen
X	Schritt nach rechts
links (SHIFT)	Schritt nach links
[ALT]	Rennen
S	Springen
C	Ducken

[TAB]	Automap
[ESC]	Spielmenü einblenden
[F4]	Füllscreen
[F7]/[F8]	Helligkeit anpassen
[F9]	Perspektive
1 bis 7	Waffe auswählen
[F1] bis [F5]	Grenate/Sprengsatz auswählen

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk

Tomb Raider



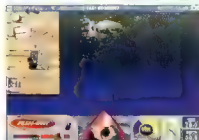
Freuen-Power in ihrer schönsten Form: Lara Croft balzt sich in CORE Designs richtungsweisenden 3D-Action-Horror durch labyrinthartige Höhlen-Systeme mit zum Teil gigantischen Ausmaßen. Bereits die spielbare Demo-Version dokumentiert die brillante Spielarbeit, das ausgefallene Level-Design und die faszinierende 3D-Grafik unseres Spiels des Monats der PC Games 1/97.

Standard-Tastaturbelegung:

[Cursor-up]	Aktion
[Cursor-down]	Vorwärtsrennen
[Cursor-left]/[V]	Kurzer Sprung rückwärts
[SHIF]-[Cursor-right]	Nach links/rechts drehen
[SHIF]-[Cursor-left]	Langsam laufen (Lara kann nicht abstarben)
[ALT]	Springen
Leertaste	Waffen ziehen
[STRG]	Aktion-Taste (Waffe abfeuern, Hebel ziehen etc.)
[ESC]	Inventory/Pause
[F1]	Hoch/niedrige Grafikauflösung
[F2]	Bild verkleinern
[F3]	Bild vergrößern

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 80, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, SVGA-Grafikkarte (optional erforderlich, PG empfohlen)

Trophy Bass 2



Nicht nur Fischers Fritze kann jetzt frische Fische fangen, sondern auch Sie - und zwar unabhängig von Angelschein und Witterung. Die Angelrevue von Sierra führt Sie zu zehn US-Gewässern die Rote auswerfen und bezaubert die kluge Wahl von Köder und Strategie mit gründlichen Ergebnissen der Gattung „Bass“. Das sinnlose Fahren schuldiger Kreaturen kann beginnen, nachdem Sie die Option „Quick Fish“ aus dem „maupiste“ ausgewählt haben. Bevor Sie Ihre Angeln auswerfen, sollten Sie auf das Symbol mit der roten Tube klicken (links unten) und anschließend einen Zielpunkt festlegen (grobes Kreuz). Sinnvollerweise sollte dieser Zielpunkt in unmittelbarer Nähe der dunklen Seehäfen liegen (Fische). Mit einem Klick auf den „CAST“-Button wird die Leine ausgeworfen. Viel Spaß beim „sportlichen“ Würfeln!

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 3.1/95



DEMOS CD 2

Amber: Journeys Beyond

Eine urheimliche Atmosphäre, knackige Rätsel und brillante 3D-Grafik in True Colour-Qualität (natürlich frisch aus der Sierra Graphics) Amber von aufstrebenden Branchen-Neuling Amber hat alles, was man von einem zeitgenössischen Adventure am Myos-Sil erwartet. Alles weitere erkundet Ihnen die Demo-Version, in der Sie natürlich auch selbst aktiv werden dürfen.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 95



Deadly Tide

Keine U-Boot-Simulation à la Silent Hunter, keine Echtzeit-3D-Grafik in Schleichfahrt-Manier, aber dafür erbornungsmäßige Shoot-em-Up-Aktion, wie man sie von Rebel Assault 2 kennt. Dazu ein saganhafter Soundtrack, eine un-



gewöhnlich große Bewegungsfreiheit, abwechslungsreiches Leveldesign und fetziges Gameplay, das sich hervorragend zum „Dampf-Ablassen“ eignet.

Die Steuerung des Fadenkreuzes erfolgt am bequemsten mit der Maus.

Standard-Tastaturbelegung:

Leertaste	Aktion
Linke Maustaste	Leute abfeuern
Rechte Maustaste	Torpede abfeuern
[F3]	Richtung auswählen (im Relations-Modus)
[F4]	Plünder-Center/Pause
[F5]	Sound on/off
[F1]	Online-Hilfe

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 40, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 95

Destruction Derby 2

Hier liegt richtig, wie sich einmal so richtig austoben will. Im zweiten Teil von Pygmalion: Fahrsimulation darf gefahren werden, was auf deutscher Autobahn heute in Es wird getrimmt, geschult und gemeinhin. Die spielbare Demo-Version führt Sie einen Rundkurs lang am dem Actionspiel teilhaben.



Standard-Tastaturbelegung:

[Cursor-up]	Aktion
[Cursor-left]/[Z]	Nach links/rechts lenken
A	Beschleunigen
Y	Bremsen/Rückwärts fahren

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk

Down in the Dumps



Heiko Stollus und PC Games machen's möglich: Lernen Sie eine schrecklich nette Fee! Wie das megalomane Aliens kommen, die auf einer New Yorker Müllhalde nisten und dort die obenverkauften Dinge erheben. Lassen Sie sich verzaubern von der durchweg genervten 3D-Grafik, der witzigen Synchronisation und den Puzzles der Güteklasse. Besonders abgefahren: Zur Steuerung der Demo-Version benötigen Sie eine Maus. Wenn Sie mit der

Maus über einen Gegenstand fahren, der irgendwies benutzt werden kann, so wird dies durch eine besondere Cursor-Animation angezeigt. Das Inventory erscheint, wenn Sie den unteren Rand des Spielfelds berühren. Wollen Sie einen Gegenstand benutzen, so klicken Sie diesen im Inventory an und ziehen ihn an eine Stelle, wo er eingesetzt werden soll. Am oberen Bildschirmrand erscheint ein Menü mit weiteren Optionen (von links nach rechts):

- Einstellungen
- „Furz“ zu Hilfe rufen
- Spiel verlassen

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk

F-22 Lightning II

Die Simulationsprofis von Novograde haben sich bisher ihren guten Namen vor allem durch diverse Hubschrauber-Spiele gemacht. Mit F-22 Lightning II zeigen die Amerikaner, daß sie auch bei Überspitzen echte Spezialisten sind. Die spielbare Demo-Version erlaubt einen Überblick über frisches Gabel, natürlich vom Sie niemand daran hindern, Ihren Kampfsinn in der bevorstehenden Flugzeugen mal so richtig einzulassen.

Für technische Hinweise und eine vollständige Anleitung lesen Sie bitte die Datei „README.TXT“

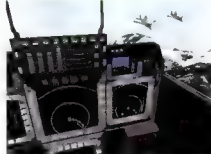
Standard-Tastaturbelegung:

Allgemeine Spielkontrollen

[ESC]	Aktion
[F]	Mission beenden/Daystate zentrieren
[STRG]-[V]	Pause
[F]	Videomodus umschalten
[M]	Anzeige der Testbelegung
[F9]	Missionziele anzeigen
[F10]	Normalen Zeitverlauf einschalten
[F11]	Zeitraffer (x2)
[F12]	Zeitraffer (x4)
[F12]	Zeitraffer (x8)

Kamera-Modi

[F1]	Aktion
[F1]	Virtual Cockpit Modus



[F2] HCD Ansicht
[F3] Außenansicht
[F4] Voranflug

Schußkontrollen

Taste Aktion
5 75% Schuß 75% Schuß
6 60% Schuß 60% Schuß
7 70% Schuß 70% Schuß
8 80% Schuß (Standard-Fluganstellung) 80% Schuß
9 90% Schuß 90% Schuß
0 volle Triebwerksleistung
Nachbremse aktivieren

Flugkontrollen

Taste Aktion
[Cursor-up] Nach unten links (Steigflug)
[Cursor-down] Nach oben links (Steigflug)
[Cursor-left]/[right] nach links/rechts rollen
F Landeklappen einfahren/ausfahren
G Fahrstuhl einfahren/ausfahren
[Page-down]/[Entf] Linkes/rechtes Seitenrudern
B Bremsen aktivieren

Navigations-Kontrollen

A Achtpfeil
M Durch die einzelnen NAV-Punkte schalten
H Anflug auf Heimatbasis

Radar- und Waffenkontrollen

Taste Aktion
1 AUN-120 AMRAAM-Rakete bereitmachen
2 Steward-Rakete bereitmachen
3 Bordgeschütz bereitmachen
4 JDAM-Bombe bereitmachen
R Radar aktivieren/deaktivieren
W Durch alle Waffensysteme schalten
C Abwehrmaßnahmen gegen feindliche Raketen
[RETRN] Die vier nächsten Ziele anvisieren
[TAB] Durch die nahegelegenen Objekte schalten (anvisieren)

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk

Have a N.I.C.E. Day



Wenn der angedrückte Bogen gefällt hat, der Markt es spätestens jetzt: Nach Blue Byte zeigt nun auch Magic Bytes, daß deutsche Programmierer hervorragende 3D-Engines schaffen können. Have a N.I.C.E. Day ist ein resantes Action-Rennspiel, bei dem es neben guten Plazierungen vor allem um stählerne Nerven ankommt. Mit unserer Demonstration können Sie den ersten Gegner das Führen lehren! Je mit Have a N.I.C.E. Day der maximale Spielspaß zu erzielen, sollten Sie das Programm mit einem Thrillmaster-Lenker oder zumindest einem Joystick spielen. Um einen Joystick unter Windows 95 einzubinden, klicken Sie bitte auf START und wählen Sie aus dem Menü EINSTELLUNGEN den Eintrag SYSTEMERLEUGUNG aus. Klicken Sie anschließend auf doppelt auf das Joystick-Ikon.

Standard-Tastaturbelegung:

Allgemeine Spielkontrollen

Tastatur	4-Buttons-Joystick	Aktion
[ALT]	Knopf 3	Zusatzsystem wechseln
Leertaste	Knopf 4	Zusatzsystem aktivieren
[SHIFT]	Knopf 1	Gang hochschalten (Wenn Sie die Taste gedrückt halten, aktivieren Sie das Nitroboost)
[STRG]	Knopf 2	Gang herunterschalten
[Cursor-up]	nach vorne	Beschleunigen
[Cursor-down]	nach hinten	Bremsen
[Cursor-left]/[right]	links/rechts	Nach links/rechts lenken

Allgemeine Tastenfunktionen

Taste	Aktion
F1	Kamera wechseln, Ansichten umschalten
F2	Außenansicht an/aus
F5	Umschaltung Joystick/Tastatur
F8	Automatik/Handschaltung

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 95

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!

NACHBESTELLEN!



11/96



12/96



01/97

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich

☐ PC GAMES 11/96 mit CD ROM zu DM 9,90☐ PC GAMES 12/96 mit CD ROM zu DM 9,90☐ PC GAMES 01/97 mit CD ROM zu DM 9,90

zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale DM 3,-

GESAMTBETRAG

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

KKND



Auch nach Backstern wie C&C, Warcraft 2, Z und Altermata hat nati der Boom im Echtzeit-Strategie-Bereich ungebrochen an. Jetzt steigt auch Electronic Arts ein und präsentiert mit KKND eine raffinierte Variante mit aufwendiger SVGA-Grafik, einem knackigen Schwierigkeitsgrad und cleveren Computergegnern. Was das Ganze in der Praxis aussieht, veranschaulicht die Demo-Version.

In KKND kloppen sich die Überlebenden einer großen Katastrophe mit ihren ererbten Artgenossen um die Vorherrschaft auf der Erde. Die detaillierte Super-VGA-Grafik sieht nicht nur

edel aus, sondern ist auch überaus schnell. In der Icon-Leiste am rechten Rand finden Sie die Schalter für die Anzeige der Ressourceneinheiten, die Karte, das Optionsmenü und die Baumdiagramme. Durch wiederholtes Klicken können mehrere Einheiten gleichzeitig in Auftrag gegeben werden. Wichtig ist die „Alchemy Hall“ mit der Sie den Technikelvel erhöhen können: Dazu klicken Sie auf die Alchemy Hall und dann mit dem Pfeil-Cursor auf das gewünschte Gebäude, das erweitert werden soll.

Diese 1-Level-Demo ist noch in englischer Sprache, die Ende Februar erscheinende Vollversion dagegen komplett deutsch.

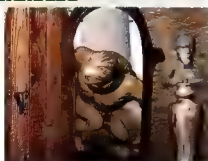
Tastaturbelegung:

Aktion	
Linke Maustaste	Einheit/Gebäude wählen
Linke Maustaste gedrückt halten	Einheiten ziehen
Rechte Maustaste	Karte schnell scrollen
STRG + [1] - [9]	Umgebung vergrößern
[1] - [9]	Einheiten zusammenfassen
[1] - [9]	Gruppen aufrufen
[HOME]	Optionsmenü
	Karte auf Basis zoomieren

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM-Laufwerk, Maus

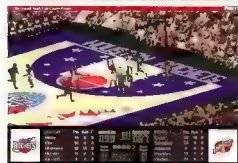
Lighthouse

Ein ganzes Adventure, das durchweg aus hoch auflösenden, grandiosen 3D-Grafik besteht? Doch, doch, so etwas gibt es. Lighthouse von Sierra gehört in die Myth-Schublade und verzichtet neben der imposanten Optik mit phantastischer Atmosphäre, komplexen Rätseln, einem traumhaften Soundtrack und einer ausgefallenen, spannenden Hintergrund-Geschichte. Zur Steuerung der Lighthouse-Demo muß eine Maus verwendet werden. Wenn Sie mit dem Cursor über das Spielfenster fahren, paßt sich die Mauszeiger automatisch der jeweiligen möglichen Aktion an (z. B. ein Pfeil, wenn der Bildschirm verlassen werden kann). Um Gegenstände in Ihr Inventory aufzunehmen, klicken Sie diese einfach an.



Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM-Laufwerk, Maus

NBA Full Court Press



Auflösungen bis zu 1.280 x 1.024 Bildpunkte, die Originale NBA-Teams und -Spieler, Play-Offs und Saison-Modus, Spieler-Editor, Netzwerk-Option und konsequente Einbindung in Windows 95 - da freilich das Netz jenseits Sportsplatz-Fans. Mit NBA Full Court Press legt Microsoft eine erweiterte Alternative zu NBA Live 97 vor, das bislang als unangefochtene Nummer-1 galt. Nützliche Hinweise zur Demo können Sie der Datei „README.TXT“ im Spielverzeichnis entnehmen.

Im Angriff (Spieler im Ballbesitz)

Aktion	Tastatur	Joystick	Maussteuerung
Korbwurf		Taste 1	Linke Maustaste
Pasen	K	Taste 2	Rechte Maustaste
Turbo	H	Taste 4	
Pfeil antippen			Pfeile kurz antippen
Korbwurf antippen			Wurfbälle kurz antippen

Im Angriff (Spieler ohne Ball)

Aktion	Tastatur	Joystick	Maussteuerung
Andere Spieler	L	Taste 1	Linke Maustaste
Rebound	K	Taste 2	Rechte Maustaste
Turbo	H	Taste 4	
Ball antippen		Taste 3	

In der Verteidigung

Aktion	Tastatur	Joystick	Maussteuerung
Andere Spieler	L	Taste 1	Linke Maustaste
Rebound/Block	K	Taste 2	Rechte Maustaste
Turbo	H	Taste 4	
Ball stehlen	J	Taste 3	

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM-Laufwerk, Maus

Perfect Assassin

Einen ungewöhnlichen Mix aus 3D-Action, Shoot 'em up und Adventure hat Gravis' Interactive im Sortiment: Perfect Assassin entfesselt Sie in ein furchtbarstufendes Endzeit-Szenario mit robotischen Aliens, hilfsbedürftigen Zivilisten, futuristischen Waffen und Dutzenden von Rätseln. Erste Eindrücke ermöglicht Ihnen diese voll spielbare Demo-Version.



Spielsteuerung

Die Maus:

Rechte Maustaste: Hin- und Herschalten zwischen der Interaktionswahl. Zur Verfügung stehen Passivmodus und Aggressivmodus, die durch unterschiedliche Cursorfarben gekennzeichnet sind (grün für passiv und weiß für aggressiv). In den Modi stehen unterschiedliche Aktionen zur Wahl.

Linke Maustaste: Aktionen im 3D-Spielfenster auswählen, z. B. Gehen, Größen, Sprechen mit, Suchen etc. im Passivmodus, Schießen im Aggressivmodus (wenn ein lohnendes Ziel durch den roten Cursor angezeigt ist).

Unterhaltungsmodus:

Klicken Sie eine Figur mit dem Fragezeichen an, um folgende Frage zu stellen: „Wer bist Du?“

Wählen Sie auf der linken Seite des Interfaces eine Frage aus (Was ist, Wo ist, Wer ist).

Wählen Sie im Interface in der Mitte einen Gegenstand, eine Figur, einen Standort usw. aus. (Hinweis: Neue Informationen werden durch eine Auffrischung des jeweiligen Gegenstands angezeigt.)

Den Tonfall, in dem die Fragen gestellt werden, können Sie mit dem Schieberegler auf dem farbigen Interface links festlegen. Schieben Sie den Regler nach rechts, so wird die Frage in einem aggressiven Ton gestellt. Je weiter nach links man den Regler schiebt, desto ruhiger wird der Tonfall.

Wollen Sie einen Gegenstand an eine andere Figur weitergeben, klicken Sie zunächst das Gegenstands-Icon im mittleren Interface an und dann die andere Figur. Baldmer wird sich der Gegenstand im Inventory, so erfolgt anschließend die Übergabe an die andere Person.

Um jemandem nach einem Gegenstand zu fragen, klicken Sie das Gegenstands-Icon im mittleren Interface an und dann die betreffende Person. Ist jemand nicht kooperativ genug, kann er durch aggressive Fragen zur Zusammenarbeit gezwungen werden!

Die Umgebung ermöglicht Zugriff auf:

1) Das Inventar (linke große Schaltfläche):

Klicken Sie die Pfeile an, um durch die Gegenstände zu scrollen.

Wenn Sie einen Gegenstand anklicken, können Sie ihn näher untersuchen.

Klicken Sie den nach unten gerichteten Pfeil an, um einen Gegenstand zum Ablegen auszuwählen. Ziehen Sie den Pfeil in das Spielfenster an die Stelle, an der das Objekt abgelegt werden soll, und bestätigen Sie dann die Maustaste.

2) Gedankenkontrolle (rechte große Schaltfläche)

In diesem Demo nicht aktiv! In der vollständigen Version erhält Charon dann Zugriff auf sein Gedächtnis und die Vergangenheit.

3) Deme abbrechen (mittlere große Fläche)

4) Schadensanzeige (dünner waagerechter roter Streifen für KÖRPER-Treffer, blauer Streifen für PANZERUNGS-Treffer).

5) Munitionsauswahl (drei senkrecht angeordnete Schaltflächen auf beiden Seiten des Displays). Die gewählte Munitionsschaltfläche ist markiert, und die jeweilige Munitionsort und -menge sind genau beschrieben (falls verfügbar).

Spielziel:

Ziel ist das Erreichen der Stadt von Ko-E-Tal, wobei man genügend Hilfenetze mitbringen sollte, um sich Zugang verschaffen zu können (Jede Wunde Woffen).

Wichtiger Hinweis:

Wählen Sie bei der Installation der Perfect-Assassin-Demo bitte nicht die Option „MINIMAL INSTALLATION“, sondern eine der beiden anderen Installationsarten.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM-Laufwerk, Maus

Project Paradise

Nicht zuletzt Big Bytes' Schießfahrt hat bewiesen, daß 3D-Grafik made in Germany mittlerweile internationalen Standards zu setzen vermag. Gleiches strebt Harmon aus Aachen mit dem 3D Shooter Project Paradise an, das den Hauptcharakter und dessen Umgebung aus der Vogelperspektive zeigt. Die spätere Demo-Version bietet Ihnen einen Vorschmack auf diesen Anfang 1997 erscheinenden Titel. Für eine deutschsprachige Übersicht oder Tastaturkommandos öffnen Sie bitte die Datei „README.TXT“ im Spielverzeichnis.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM

Skullcracker



Einem extravaganteren Mix aus Jump & Run und Beat 'em Up präsentieren GTE mit Skullcracker, einer explizit Windows 95-Entwicklung. Sie haben die Wahl zwischen zwei ausgesprochenen Schichten, die in den meisten Levels ordentlich auftrumpfen. Mit etwas Übung gelangen Ihnen schon nach wenigen Trainings-Einheiten vielfältige Schlag- und Trieb-Kombinationen.

Standard-Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
[Cursor-left]/[Left]	Nach links/rechts laufen
[Cursor-up]/[Up]	Springen/Ducken
J	Springen
K	Fußtritt
P	Faustschlag
	Inventory

Hardware-Voraussetzungen: 4MB ECU/66, 8 MB RAM, VGA-Gratifikation

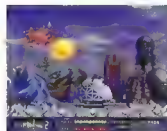
Star Control 3

Eine der berühmtesten Computerspiele-Serien wird mit Folge 3 fortgesetzt. Accado hat Star Control mit moderner Grafik, einem ergonomischen Interface und der gewohnt fesselnden Mischung aus Adventure, Strategie und Action ausgestattet. Bizarre Aliens und geheimnisvolle Planeten werden Ihnen bei Ihrer Tournee durch die Galaxis zuhause begeben. Da das Spielprinzip in einigen Worten nicht anrdert werden kann, müssen wir Sie auf die Datei „MANUAL.TXT“ verweisen, die eine ausführliche Anleitung und wichtige Hinweise zum Spiel enthält.



Hardware-Voraussetzungen: 4MB ECU/66, 8 MB RAM, Maus

Stargunner



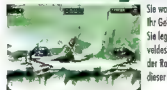
Die texanische Company Apogee, traditionell dem Arcade-Sektor verschrieben, präsentiert mit Stargunner ein weiteres Kleinst-odestes Genres. Wer vor einigen Jahren mit Begeisterung Xenon 2 und ähnliche 2D-Shoot'em Ups mit Infinitus gespielt hat, wird von diesem Horizontal-Scroller ebenso begeistert sein. Besonderheit: die Update-Fähigkeit des eigenen Raumschiffs.

Standard-Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Cursor-left/[Left]	Links/rechts/hoch/unten
[STRG] (links)	Faust
[ALT] (links)	Bombe detonieren
[ESC]	Spiel beenden

Hardware-Voraussetzungen: 4MB ECU/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus

The Mystery of Plastic City



Sie wollen kompromisslos Jump & Run-Vergnügen? Sie verlangen für Ihr Geld geschmackvolle 3D-Animationen und schnelles Parallax-Scrolling? Sie legen Wert auf eine präzise Steuerung und lange motivierendes Gameplay? Dann heißt es für Sie: Herzlich willkommen in Plastic City. In der Rolle der schwerbewaffneten Helden-Lady läßt Sie das Mysterium dieser Stadt.

Standard-Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
[Cursor-left]/[Left]	Nach links/rechts laufen
[Cursor-up]/[Up]	Springen/Ducken
[Cursor-left]/[Cursor-down]	Sich duckend nach links wegschleichen
[Cursor-right]/[Cursor-down]	Sich duckend nach rechts wegschleichen
[STRG]	Nach links feuern
[ALT]	Nach rechts feuern
[Entf]	Nach links unten feuern
[Einf]	Nach rechts unten feuern
[Pos1]	Nach rechts feuern

[ALT]	Schnecken nach oben feuern
[Page-up]	Nach rechts oben feuern
[Page-down]	Nach rechts unten feuern
[F1]	Raketen aktivieren
[ESC]	Spiel beenden
Leertaste	Weiter bzw. von Raketen zu Laser wechseln

Toonstruck



Zeichnerisch-Grafik mochte Christopher Lloyd. Der als „Doc Brown“ aus der „Zurück in die Zukunft“ Trilogie bekannte US-Ster wurde von Virgo in eine knallbunte Comic-Welt integriert. Ego, ein laufendes Bündel abgegriffener Animationen, nachvollziehbare Puzzles und zum Schreien komische Dialoge machen Toonstruck zu einem der derzeit lehrreichsten Adventures.

Spielanleitung

Cursorsteuerung

Wenn der Cursor ein doppelseitiger Pfeil ist:

Klicken Sie mit der rechten oder linken Maustaste irgendwohin, um Mal dorthin gehen zu lassen.

Wenn der Cursor eine deutliche Hand ist (bei Zugängen, Türen, Wägen usw.):

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um zum Ausgang zu gehen und den Ort zu verlassen, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um einen Ort sofort zu verlassen.

Wenn der Cursor zur Lupe wird

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um eine Beschreibung des Gegenstandes oder der Person zu bekommen, über der sich der Cursor gerade befindet.

Wenn der Cursor zu einer Hand wird, die sich öffnet und schließt:

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Gegenstand unter dem Cursor zu benutzen, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um erst mal eine Beschreibung zu bekommen. Wenn ein komisches Geräusch erklingt, gibt es keine Beschreibung.

Wenn der Cursor als klapperndes Gefäß erscheint:

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um mit der Person unter dem Cursor zu reden, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um erst mal eine Beschreibung zu bekommen.

Wenn der Cursor als nehmende Hand erscheint:

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Gegenstand unter dem Cursor mitzunehmen (Cursor verwandelt sich in den betreffenden Gegenstand), oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um erst mal eine Beschreibung zu bekommen. Wenn ein komisches Geräusch erklingt, gibt es keine Beschreibung.

Gegenstände benutzen:

Sobald Sie einen Gegenstand aufgehoben haben, können Sie ihn benutzen. Indem Sie ihn über einen anderen Gegenstand oder eine Person bewegen und die linke Maustaste drücken, Sie können auch den Mauszeiger über Ihre Tasche bewegen (siehe unten) und den Gegenstand mit der linken Maustaste dort ablegen. Eine Abkürzung: Während der Cursor an Gegenstand ist, können Sie jederzeit durch einen Klick mit der rechten Maustaste diesen Gegenstand in die Tasche stecken.

Gegenstände verwahren:

Unter links auf dem Bildschirm sehen Sie den kleinen blauen Beutel. Ein Klick mit einer beliebigen Maustaste öffnet diese Tasche und zeigt Ihnen den Inhalt in der Greifvorrichtung. Mit Hilfe dieser Greifvorrichtung können Sie nun nützliche Gegenstände bis zu Ihrer zukünftigen Verwendung zwischenspeichern. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um einen Gegenstand aus Ihrer Tasche genauer zu untersuchen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand, um ihn aufzunehmen. Der Cursor verwandelt sich in diesen Gegenstand. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf eine freie Stelle in der Tasche, um den Gegenstand dort wieder abzugeben. Bewegen Sie den Cursor mitunter aufgenommenen Gegenstand von der Tasche weg zur Seite und klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Tasche zu schließen und mit dem Gegenstand in der Hand zum Spiel zurückzukehren.

Flux W. Wild

Flux ist dieser kleine Ito Karl, der Ihnen die ganze Zeit nachhört. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Flux, um den Cursor in ein Flux-Symbol zu verwandeln. An einigen Stellen können Sie mit diesem Symbol und der linken Maustaste auf einen Ort oder Gegenstand klicken, um Flux damit zu „beurteilen“. Klicken Sie mit der linken Maustaste und dem Flux-Symbol auf Flux selbst oder drücken Sie irgendwo die rechte Maustaste, um zum normalen Cursor zurückzukehren.

Andere Steuerungen

Drücken Sie F1, um den Optionbildschirm aufzurufen.

Drücken Sie F5, um einen Spielstand zu speichern.

Drücken Sie F6, um einen Spielstand zu laden.

Drücken Sie ESC oder die Leertaste, um die momentane Dialogzeile zu überspringen.

Hardware-Voraussetzungen: 4MB ECU/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus

PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

AH 640 Longbow V 1.08e

Die Fans der vierteiligen Kampflufschreiber-Simulation werden sich über die jüngste Version freuen, die von Hersteller Origin kürzlich freigegeben wurde.

Battlecruiser 3000 AD V 1.01c

Selbst auf die Liste der Mängel in Garmels Weltraum-Shooter, die mit diesem Bugfix angedrückt der Vergangenheit angehören. Weitere Detail-Informationen finden Sie in den umfangreichen README-Dateien.

Battleground: Waterloo V 1.05

Die Fortsetzung der Hardware-Strategie-Serie von empire rund um die Schlacht in Waterloo ist in Deutschland noch nicht erhältlich. Wenn Sie sich die englische Fassung zugelegt haben, empfiehlt sich der Einsatz dieses Updates auf die Version 1.05.

Blufuß 2 V1.11

Die Version V1.11 des Action-Rampsspiels Blufuß 2 kommt in zwei verschiedenen Versionen. Je nachdem, ob Sie bei der Installation die Option „Normal“ oder „Network“ gewählt haben, müssen Sie ein spezielles Update durchführen.

Civilization 2 V 2.40 deutsch

Kein Monat vergeht ohne ein frisches Update zu Sid Meiers Strateg-Referenz Civilization 2. Diese können wir Ihnen einen speziellen Patch für die deutsche Version zur Verfügung stellen: Drei neue Einheiten, eine komplett überarbeitete Übersetzung der Texte sowie eingedruckte README-Dateien sind in der Version 2.40 enthalten.

Descent 2 Win 95-Upgrade

Aus Ihrem Descent 2 für DOS können Sie ein Descent 2 für Windows 95 machen. Wie? Ganz einfach: Dieser Upgrade (das übrigens 16 MB RAM und ein installiertes DirectX 2.0 voraussetzt) installiert in Sekundenschnelle die Win 95-Version des 3D-Action-Kraflers von Interplay.

Descent 2 DOS Version 1.2

Die Version 1.2 von Descent 2 bereinigt etliche Mini-Bugs und erweitert der ursprüngliche Programm um einige interessante Features.

Links LS V 1.30

Damit die derzeit beste Golfsimulation auch wirklich das Prädesti-Parfekt! verdient, sollten Sie diesen Bugfix einsetzen, der nicht nur die beimgefallenen Fehler in der Staffels-Ableitung ausmerzt, sondern auch unzählige kleinere Bugs berücksichtigt. Achtung: Dieser Patch funktioniert nur mit den europäischen Versionen von Links LS!

Master of Orion 2 V 1.2

Die deutschen Strategie-Fans werden schon froh, wenn sie überhaupt intensive Erfahrungen mit Master of Orion 2 heften sammeln können. Denn erst seit Dezember 1996 ist das Programm hierzuende erhältlich. Die Änderungen im Detail betreffen u. a. den „Custom Race“-Bildschirm, den Kampfrubrik und eine ganze Reihe von Fehlern, die auf bestimmten PCs Systemabstürze verursachen.

NHL Hockey 97 Version 1.1 (Windows 95)

NHL Hockey 97 Version 1.1 (DOS)

Für jede der beiden NHL Hockey 97-Versionen gibt es ein eigenes Update.



Z Network Patch

- deutsche Version

Wenn Sie Z in Netzwerk spielen wollen, so benötigen Sie bier mehrere Exemplare der Original-CD. Mit dem Z Network Patch ändert sich das: bis zu vier Personen können jetzt an gemeinsamen Netzwerk-Quellen teilnehmen. Die Voraussetzung ist eine Original Z CD-ROM und ein bis drei PC Games CD-ROMs.

Jack Nicklaus Golf 4 Designer

Eine echte Weltmeisterin ist in der Version 4 der traditionsreichen Accolade-Golf-Simulation enthalten. Mit dem integrierten Golfplatz-Designer können Sie im Handumdrehen ganze Anlagen bis ins Detail nachbilden oder Ihre Phantasie bei imaginären Plätzen freien Lauf lassen. Kinderleicht zu bedienen und mächtig in der Funktionsvielfalt - probieren Sie's aus!

Hardware-Voraussetzung: 486/33/34, 8 MB RAM, DirectX/Sound-CD-ROM-Laufwerk, Windows 3.1/95

COMMAND & CONTACT



Wie wir in den letzten Ausgaben immer wieder angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Tricks-Teil auszufüllen und an den Computex Verlag

Kenntwort: „Command & Contact“

Isarstraße 32-34

90451 Nürnberg

zu senden. Wenn Sie später nicht mehr an der Aktion teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

Bedienungshinweise



Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Festnetz können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911“ ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0“ an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach geeigneten Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091“. Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.

ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN



Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder Sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich vom Anfang bis zum Ende durchklicken oder sich von der eingetragenen Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM“ bzw. „486“ als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit demselben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.

LESER-EINSENDUNGEN

Im Verzeichnis „LESER“ der CD-ROM befinden sich wie immer die aktuellen Programmeinsendungen unserer Leser. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Die	Autoren	Typ	Titel	Bemerkung
2-01	Axel Schulze, 04249 Leipzig	Level	WarCraft II	
2-02	Patrick Waise, 28844 Weyhe	Level	WarCraft II	
2-03	Stephan Ihling, 34433 Möhra	Level	WarCraft II	
2-04	Björn Tietz, 28832 Achim	Level	WarCraft II	
2-05	Alexander Lautung, 90571 Schwab	Level	WarCraft II	
2-06	Mark Stender, 39576 Stendal	Level	WarCraft II	
2-07	Sebastian Feil, 85122 Hitzhofen	Level	WarCraft II	
2-08	Rene Laizambour, A-4614 Merthranke	Level	WarCraft II	
2-09	Daniel Glinka, 71111 Wadenbuch	Level	WarCraft II	
2-10	Heiner Kusse, 21368 Dahlen	Level	WarCraft II	
2-11	Antoni Planas, 89233 Neu-Ulm	Spiele	Octakis	Jump & Run
2-12	Christoph Cookes, 87719 Hildeheim	Spiele	Dynamit	Strategie
2-13	Uwe Thomas, 01239 Dresden	Spiele	Packmann	Geschicklichkeit
2-14	Josak Hiki, 26125 Oldenburg	Spiele	Kometen	Geschicklichkeit
2-15	Marcus Giles, 48599 Gronau-Epe	Spiele	Planetar	Geschicklichkeit
2-16	Flie Bauhuck, 82377 Penzberg	Spiele	Labyworm	Geschicklichkeit
2-17	Jens Jacobsen, 69251 Gailberg	Cheats	Ufo Edit	Cheat
2-18	Sascha Witsch, 25436 Heidgraben	Spiele	Matfios	Adventure
2-19	Holger Wagner, 53783 Elorf	Spiele	Boller	Trickspiel
2-20	Matthias Frigges, 48683 Ahles	Spiele	Immortal Rites	Adventure

Rainer Rosshirt meint dazu:

2-11

„Octakis“ ist der letzte Oktopus des Ozeans. Gemeine Fischer haben den Ozean leergefischt. Aber Octakis konnte ihnen entkommen. Doch er muß feststellen, daß er weit weg von dem Ozean ist. Er muß nun mit Dainer Hilfe versuchen, zu dem Ozean zurückzukommen. Hilf ihm, die mit Fallen gespickten Levels zu überstehen und zu seinem Ozean zurückzukehren. Und vergiß nicht, daß Oktopusse Wasser brauchen. Nettes Jump & Run - und das Viah ist wirklich herzig.

2-12

„Dynamit“ ist ein Clone von „Sokoban“. Ein Spiel wie die Lebkuchenherzen, das es immer auf den zahlreichen Volksfesten in unserer Gegend gibt. Genauso unoriginell, genauso altbacken, aber man mag es irgendwie doch.

2-13

„Packmann“ erinnert an... Preisfrage! Genau! Die Grafik ist das Grauenhafteste, was ich bisher sehen mußte, der Sound zum Glück nicht vorhanden. Aber das Game verbraucht so viel Speicher, daß es problemlos auf einem Taschenrechner laufen könnte - was immerhin wenigstens ein Vorteil ist. Als Spielchen für „zwischen durch“ hat es immerhin eine Daseinsberechtigung.

2-14

Wer seine Tastatur quälen möchte und dafür noch ein hirnfreies Spielchen sucht, für den ist „Kometen“ das Richtige. Einfach nur sein Schiffchen durch die diesmal doch arg begrenzten Weiten des Weltalls steuern und mit den Cursortasten den Kometen ausweichen. Am Ende sich an den Punkten freuen. Unser Nachbarskind liest das Spiel!

2-15

Wer kennt nicht den Klassiker TROX? Dies ist eine weitere Variante, mit einer Besonderheit: Pixelracer kann mit insgesamt acht Spielern gleichzeitig an einem PC gespielt werden. Wer bei diesem Durcheinander nicht verrückt wird, wird Gefallen an diesem Spiel finden.



2-16

In „Labyworm“ steuern zwei Spieler je einen Wurm durch verschiedene Levels. Spielt sich gut, sieht putzig aus und macht Laune. Sollte ich mehr schreiben?

2-17

Wer immer noch Probleme mit dem Uraltsp „Ufo“ hat, dem liefert Jens Jacobsen nun einen Editor, mit dem sich Savagames nahezu beliebig und sehr vorteilhaft bearbeiten lassen.

2-18

Wer nicht um sein Augenlicht fürchtet oder ein einen lausigen Monitor hat, der sollte sich einmal „Matfios“ antun. Die „ultimate“ Matfio-Simulation, im Stile der alten Lucas-Adventures. Recht hoher Unterhaltungswert und keine Veranlassung für die BPis, in Wallung zu geraten.

2-19

Was erwarten Sie von einem Spiel, das „Boller“ genannt wurde? Genau! Verwickelte Ratsel und ausgefeilte Handlung. Leider kann dieses Spiel die Erwartungen nicht erfüllen und liefert statt dessen Action pur. Fast schon professionell gemacht. Heftigst kommt von Holger Wagner noch mehr davon!

2-20

„Immortal Rites“ ist ein klassisches Adventure. Sieht zwar viel schlimmer aus als die meisten, ist aber nicht so schlecht wie es aussieht, aber dafür sehr preiswert.

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so kopieren Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und fällen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intros und Rendersequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.

Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computer Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg



„nur auf PC Games PLUS“

Dime City Vollversion

Käufern der mit DM 19,80 wohl konkurrenzlos preiswerten PC Games PLUS können wir diesen Monat die komplexe Wirtschaftssimulation Dime City präsentieren. Starbyte versetzt Sie dabei an die Spitze einer Mafia-Organisation und läßt Sie um Macht und Ehre kämpfen.

Es ist Nacht in einer finsternen, schmutzigen Straße. Eine alte Frau führt ihren Waldi spazieren. Humphrey, ein kleiner Gelegenheitsverbrecher, der sich mehr schlecht als recht durchs Großstadtleben schlägt, lauert hinter einer Hauscke auf sein Opfer. Als sich die alte Dame nähert, springt Humphrey mit entschlossener Wut auf seinen Versteck. Gerade will ihm ein bedrohliches „Hände hoch! Dies ist ein Über...“ über die Lippen kommen, als die alte Lady, in Erinnerung an ihren verstorbenen Gatten Ping Pong Elweg, dem ehemaligen Großmeister im Tai Ginseng, ihre Beinprothese in die Weichteile des Angreifers schnellen läßt. Während dessen befaßt sich Waldi mit Humphreys Wade.

Humphrey landet im Rinnstein. Doch bevor ihm schwarz wird vor den Augen, fällt sein Blick auf den Anzeigenteil einer durchdrachten Ausgabe des „Crime Magazine“. Nach im Ohnmachtaumel nimmt Humphrey dort vier Stellenanzeigen wahr und beschließt, daß es Zeit ist für eine berufliche Veränderung. Eine Vision steigt in ihm auf: Er sieht sich plötzlich als großer, mächtiger und einflußreicher Mann in dieser Stadt. Die Wahlen zum Gouverneuramt hat er gerade gewonnen. Das Volk liegt ihm zu Füßen, und die schönsten „Girls“ buhlen um seine Gunst und Liebe. Humphrey ist von dieser Vision fasziniert. Als er aus seiner Ohnmacht erwacht, beschließt er, sie Wirklichkeit werden zu lassen. Wie aber soll er sein Ziel erreichen? Sein Blick fällt erneut auf die Zeitung im Rinnstein. Er will die Gelegenheit beim Schopfe packen und sich um eine der ausgeschriebenen Stellen bewerben. Vom nächsten Münzansprecher aus wählt er die angegebene Telefonnummer. Erstatterweise wird Humphrey sofort zum großen Buß durchgestellt. Ohne große Umschweife teilt dieser ihm mit, daß er sofort mit seiner Arbeit beginnen kann. Humphrey soll sich bei der Sekretärin melden, die ihm alles Nähere erklären wird. Der Buß selbst hat leider dringende Auslandsangelegenheiten zu erledigen. Humphreys Aufgabe soll darin bestehen, den Laden während der Abwesenheit des Bosses zum Laufen zu bringen und den Profit zu mehren.

Die Installation

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und wechseln Sie auf dieses durch Eingabe des Laufwerksbuchstaben, gefolgt von <ENTER>. Geben Sie nun „INSTALL“ und <ENTER> ein und folgen Sie den Anweisungen der Installationsroutine. Anschließend können Sie mit dem Befehl „CD-SETUP“ und <ENTER> Ihre Soundkarte auswählen. Eine detaillierte Beschreibung der möglichen Installationsvarianten und der damit zusammenhängenden Änderungen Ihrer Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT sowie die Erstellung einer eventuell notwendigen Boot-Diskette

finden Sie in der auf der CD befindlichen Spielanleitung, die Sie wie immer direkt von der CD durch Eingabe von „ANLEITUNG“, gefolgt von <ENTER>, starten können. Das Spiel selbst können Sie durch Eingabe von „DIME“ und <ENTER> starten.

Wichtiger Hinweis!

Nachdem Sie den Befehl „INSTALL“ eingegeben haben, geben Sie den Installationspfad an. Hierbei beachten Sie bitte, daß unbedingt ein Backslash „\“ am Ende stehen muß, da das Programm ansonsten die Installation abbricht.

Systemanforderungen

486DX33, 4 MB RAM, Maus, SVGA-Karte, CD-ROM-Laufwerk
Unterstützt AdLib, SoundBlaster, General MIDI



Ein schnelles Fluchtfahrzeug ist bei jedem anständigen Raub schon die halbe Miete. Das Personal ist leider nicht so verläßlich.



Die eigene Familie läßt einen niemals im Stich - vorausgesetzt, man handelt in Ihrem Sinn und sorgt für jede Menge Macht, Ruhm und Wohlstand.

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Publisher	Entwickler	im...Monat
1	-	C&C 2: Alarmstufe Rot	Virgin	Westwood	1
2	-	Bundesliga Manager 97	Software 2000	Software 2000	1
3	2	Golden Games	Topware	Diverse Hersteller	2
4	1	Grand Prix 2	MicroProse	MicroProse	5
5	-	Tomb Raider	Eidos Interactive	Core Design	1
6	-	FIFA Soccer 97	Electronic Arts	Electronic Arts	1
7	3	Die Siedler 2	Blue Byte	Blue Byte	7
8	-	Bleifuß 2	Virgin	Graffiti	1
9	10	Flight Simulator 5.1	Microsoft	Microsoft	6
10	-	Creatures	Warner Interactive	Millennium	1
11	-	Hugo 4	ITE	ITE	1
12	-	Schleichfahrt	Blue Byte	Blue Byte	1
13	-	Alien Trilogy	Acclaim	Probe	1
14	-	3D Ultra Pinball 2	Sierra	Sierra	1
15	-	Rayman	UBI Soft	UBI Soft	1
16	-	NHL Hockey 97	Electronic Arts	Electronic Arts	1
17	5	Command & Conquer	Virgin	Westwood	14
18	-	3D Ultra Pinball	Sierra	Sierra	1
19	8	WarCraft 2	Bomco	Blizzard	12
20	-	Pro Pinball: The Web	Empire	Empire	1

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Publisher	Entwickler	im...Monat
1	-	C&C 2: Alarmstufe Rot	Virgin	Westwood	1
2	-	Das Schwarze Auge 3	Topware	Attic	1
3	-	FIFA Soccer '97	Electronic Arts	Electronic Arts	1
4	1	Tomb Raider	Eidos Interactive	Core Design	1
5	12	Creatures	Warner Interactive	Millennium	2
6	-	Command & Conquer	Virgin	Westwood	1
7	-	Die Siedler 2 Data	Blue Byte	Blue Byte	1
8	1	Bundesliga Manager 97	Software 2000	Software 2000	2
9	5	Schleichfahrt	Blue Byte	Blue Byte	2
10	-	Alien Trilogy	Acclaim	Probe	1
11	-	Master of Orion 2 US	MicroProse	MicroProse	1
12	-	Phantasmagoria 2	Sierra	Sierra	1
13	-	Toonstruck	Virgin	Virgin	1
14	-	Down in the Dumps	Bomco	Haiku Studios	1
15	9	C&C: Level-Editor 3	-	-	3
16	8	Grand Prix 2	MicroProse	MicroProse	5
17	-	Larry 7	Sierra	Sierra	1
18	4	NHL Hockey 97	Electronic Arts	Electronic Arts	3
19	-	Golden Games	Topware	Diverse Hersteller	1
20	-	Destruction Derby 2	Sony	Psynosis	1

Das war zu erwarten: Westwoods Command & Conquer 2 setzte sich auf Anhieb an die Spitze aller Charts. Wie lange sich der Gipfelstürmer an dieser Position halten kann, wird sich zeigen. Bundesliga Manager 97 ist - seit Version 1.20 - wieder ein ernstzunehmender Konkurrent, und auch Das Schwarze Auge 3 konnte sich aus dem Stand auf den dritten Platz (Joysoft) katapultieren. Es bleibt spannend an der Spitze.



Scharfe Augen - Tiefe Preise!

Bestelltelefon
06142 - 59690

Fax 06142 - 562170

J. Hartmann & P. Klinger GbR • An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM

3D Ultra Pinball 2	DV 64,90	Cyber Glad alons (W95)	DV 69,90	Fable	DV 79,90
4-4-2 Fußball	DV 54,90	Cyberia 2	DV 69,90	Fireflight (Win95)	DV 59,90
Ace Ventura	DV 54,90	Cyberstorm (Win95)	DV 79,90	Flugsimulator 6.0	DV 84,90
AH - 64 Longbow	DV 79,90	Das Ratsel d Master Lu	DV 69,90	Formula 1 Gr. Prix 2	DV 84,90
AH - 64 Longbow - Data	DV 49,90	Das schwarze Auge 3	DV 34,90	G-Name	DV 74,90
Airbus 2 (Win95)	DV 69,90	Daytona USA	DV 69,90	Gabriel Knight 2	DV 69,90
Assassin 2015 (Win95)	DV 74,90	Deadlock	DV 84,90	Gene Wars	DV 69,90
ATF - Tactical Fighter	DV 79,90	Death Gate	DV 69,90	Golden Gate Killer	DV 69,90
ATF - Nato Fighters	DV 39,90	Der Planer 2	DV 69,90	Guts N' Garters	DV 79,90
Azrael's Tears	DV 69,90	Der Produzent	DV 69,90	Hardline	DV 59,90
Baphomets Fluch	DV 69,90	Destruction Derby 2	DA 69,90	Hexagon-Kartell	DV 69,90
Battle Cruiser 3000 AD	DA 59,90	Diablo	DA 74,90	Hind	DV 59,90
Bedlam	DV 69,90	Die 5 Dimension	DV 74,90	Holiday Island	DV 69,90
Blam Machinehead	DV 69,90	Die Akte Pandora	DV 74,90	Hyperblaze (Win95)	DV 79,90
Bleifuß 2	DV 54,90	Die Fugger 2	DV 49,90	Imperium Galactica	DV 69,90
Blood & Magic AD&D	DA 74,90	Die Hard Trilogy	DV 74,90	Interstate 76	DV 79,90
Blue Ice	DV 69,90	Die Siedler 1	DV 69,90	Iron & Blood	DA 69,90
Bubble Bobble	DV 59,90	Die Siedler 2 - Data	DV 29,90	Iron Man	DA 59,90

GREATEST HITS



Flottenmanöver (w95)	DV 69,90
Formel 1	DV 79,90
Have a NICE Day	DV 69,90
Larry 7	DV 79,90
M.A.X.	DV 74,90
Master of Orion 2	DA 79,90
MDK	DV 79,90
NHL Hockey 97	DV 69,90
Privateer 2	DV 79,90



Alien Trilogy	DV 69,90
Comm. & Conq. 2	DV 84,90
Creatures (W95)	DV 69,90
Daggerfall	DV 69,90
Down in t. Dumps	DV 69,90
Fifa Soccer 97	DV 74,90

Bundesli Man 97	DV 69,90	Osworld 2	DV 74,90	Jagged Alliance 2	DV 69,90
Central Intelligence	DA 79,90	Dragonheart Fire&Steel	DV 59,90	Landis of Lore 2	DV 84,90
Chronicles of 1. Sword	DV 79,90	Dungeon Keeper	DV 74,90	Lighthouse	DV 74,90
Civil War General	DV 69,90	Earthrise 2 - Skyforce	DV 74,90	Links LS	DA 69,90
Civilization 2	DV 74,90	Esclat ca 2	DA 69,90	Lord of 1. Realm 2	DV 74,90
Cleodra	DV 69,90	EF 2000 - TacCom	DV 79,90	Mad TV 2	DV 69,90
Comanche 3	DV 79,90	EF 2000 - Spec. Edition	DV 79,90	Magic the Gathering	DV 79,90
Crow: City of Angels	DV 79,90	Elisabeth 1.	DV 69,90	Mechwarrior 2 Merc.	DV 69,90
Crusader - No Regret	DV 64,90	F22 - Fighting 2	DV 79,90	Megarace 2	DV 54,90

Rendezvous im Weltraum	DV 79,90	S.T.O.R.M.	DV 64,90
Return Fire	DV 74,90	Silver 66	DV 79,90
Ripper	DV 74,90	S.p.e.r. EF2000 (Win95)	DV 79,90
Risiko (Win95)	DA 69,90	Syndicate Wars	DV 69,90
Road Rash (Win95)	DV 59,90	TFX 2000 Eurofighter	DV 79,90
Saferacker	DA 74,90	The Dig	DV 74,90
Sandwarriors	DV 79,90	Theme Hospita	DV 74,90

HAMMER-PREISE

11th Hour	DV 24,90	Pitfall	DV 29,90
Albion	DV 29,90	Pizza Connection	DV 19,90
Batman Forever	DA 24,90	Shivers	DV 24,90
Battle Isle 3	DV 39,90	Slim Town	DV 34,90
Biologe	DV 29,90	Space Quest 6	DV 24,90
Chevy-Escape fr. F5	DV 29,90	Steel Panthers	DV 34,90
FX Reader	DV 19,90	Syndicate Plus	DV 29,90
Descent	DV 24,90	Teamchef	DV 24,90
Die Siedler 1	DV 29,90	Theme Park	DV 29,90
Dungeon Master 2	DV 24,90	Tilt	DA 19,90
FX Fighter	DA 24,90	US Navy Fighters	DV 29,90
Kings Quest 7	DV 24,90	Vol gas	DV 29,90
Larry 6	DV 24,90	Warcraft 1	DV 24,90
Little Big Adventure	DV 29,90	Wing Commander 3	DV 34,90
Lost Eden	DV 19,90	Woodruff	DV 24,90

Komplettlösungen für viele Spiele

Einzellösung	14,90	Sammelbände	19,90
Schleichfahrt	DV 69,90	Time Commando	DV 74,90
Scorched Planet	DV 64,90	Timon & Pumbaas	DV 79,90
Secrets of the Lujox	DA 89,90	Tomb Raider	DV 64,90
Shadoan	DA 79,90	Toonstruck	DV 69,90
Shannara	DV 69,90	Tunnel B1	DV 74,90
Shattered Steel	DV 69,90	Urban Runner	DV 69,90
Sh. Holmes Tatow Rose	DV 74,90	Virtua Cop	DA 74,90
Shine	DV 69,90	Warcraft 2 - Exo. Edit.	DA 79,90
Silent Hunter	DA 79,90	Warwind (Win95)	DV 69,90
Sim City 2000 (Win95)	DA 64,90	Wing Commander 4	DV 54,90
Sim Coder (Win95)	DV 69,90	Word Rally Fever	DA 64,90
SoC CD	DA 49,90	Worms - Spec. Edit.	DV 69,90
Star Control 3	DA 79,90	Z	DV 69,90
Steel Panthers 2	DV 74,90	Zork Nemesis	DV 79,90

Händleranfragen sind uns willkommen! Gewerbenachweis erforderlich!

DV - Deutsche Version • DA - Deutsche Anleitung • Weitere Spiele auf Anfrage unter 06142 - 59690!

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 6,90 (Euroscheckbis DM 400). Nachname plus DM 9,90 zzgl. Zahlkartengebühr. Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal DM 20!

Neu in diesem Monat: CORE Design haben - sicherlich nicht überraschend - mit dem innovativen 3D-Action-Knüller Tomb Raider den Sprung in die Referenz-Liste geschafft. Eine echte Überraschung ist hingegen der Gütersloher Company Ascaron geglückt, die mit Das Hexagon-Kartell im Bereich „Simulation“ eingestiegen sind.

Unsere Referenz - PC Games

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96
------------------	--------	------

Klassische Adventure

Baphomet's Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Normality Inc.	Gremlin Interactive	8/96
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

Echtzeit

Command & Conquer 2	Westwood Studios	12/96
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele“)

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstöß	Ascon	2/94
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hottrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

Euro 96	Gremlin Interactive	8/96
FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97

Basketball

NBA Live 96	Electronic Arts	4/96
-------------	-----------------	------

Golf

Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96
-------------------------	-----------------	-------

Baseball

Hardball 5	Accolade	
------------	----------	--

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95
----------	-----------------	------

Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96
---------------	-----------------	-------

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95
------------------	---------------	------

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Hind	Digital Integration	9/96
Das Hexagon-Kartell	Ascon	1/97

Panzer

Armored Fist	Novologic	1/95
--------------	-----------	------

mes empfiehlt

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96
Sega Rally	Sega	2/97
Have a N.I.C.E. Day	Magic Bytes	2/96

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96
WWF Wrestlemania	Accolade	1/96

Jump & Run

Aladdin	Virgin	11/94
Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubisoft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95
Diable	Blizzard	2/97

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MechWarrior 2: Merc.	Activision	12/96
System Shock	Origin	11/94
Terra Nova	Looking Glass	5/96
Tomb Raider	CORE Design	1/97
Terminator: SkyNET	Bethesda Softworks	2/97

SciFi Action

Privateer 2	Origin	12/96
Schleichfahrt	Blue Byte	12/96
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot'em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96
Panzer Dragoon	Sega	2/97



FON 07182 - 2079

T-Online *200578# FAX 07182 - 2097

Händleranfragen erwünscht

Ein erfolgreiches 1997 wünscht das BOC-Team

Akte Pandora*	ADV	KD	69,90
Com. & Conq. 2 ^{Red Alert}	SIM	EV 75,90	KD 84,90
Commanche 3(Armored Flt 2*)	ACT	KD	74,90
Das Schwarze Auge 3	ROL	KD	34,90
Dergeralt*	ADV	EV 69,90	KD 72,90
Daytona USA od. Jagged All.2*	SIM	KD	69,90
Destruction Derby 2	SIM	ACT	DA 69,90
Die Hard Trilogy*	ACT	KD	76,90
Diablo od. MDK je*	ADV	KD	69,90
Discworld 2*	SIM	KD	69,90
Dungeon Keeper*	SIM	KD	72,90
F 22 Lightning	SIM	KD	69,90
Formel 1*	SIM	KD	82,90
Master of Orion 2*	ROL	KD	82,90
Lands of Lore 2*	SPO	KD	69,90
NHL / Fifa Soccer 97	SIM	KD	76,90
Privater 2 The Dark...*	SIM	KD	69,90
Risiko od. Flottenmanöver je	ADV	KD	69,90
Sega Rally*	ADV	KD	72,90
Star Gladiator*	ACT	KD	69,90
Teonstruck	ADV	KD	69,90

2 Spiele bezahlen + 1 Spiel gratis

Wing Commander 4, Need for Speed SE, Ripper, Rayman, Terra Nova (nur als nichtfolgendes Teil), Assault Rigs, Bad Mojo, Druidenzirkel, Crusader No Remorse, Cricket 96, Top Gun, FIFA Soccer 96, Rebel Assault 2, Juggo Dreed, Mechwarrior 2, J5 Navy Fighter Gold, Across the Rhine, TrInTist Auction Pack, Frankenstein Alone in the Dark 1+2+3+Descent 2, Pittfall, Farbruh, Jim Dunninger Master 2, Bloodwings

73642 * *Gezheng Schorndorferstr. 31*

Buy or Change

Ephedra

73642 Welzheim

7542 INCIENCHI



DATA HOUSE

Inn Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Str 67 - 34130 Kassel
Telefon: 0561- 68012 Fax: 68405

**Versand
+ Laden**
Mo - Fr
9⁰⁰ - 18⁰⁰
Sa 9⁰⁰ - 13⁰⁰

CD-ROM SPIELE

Comets Fluch	DV 69.90
fuß 2	DV 69.90
desliga Man. 87	DV 69.90
lization 2	DV 78.90
mand & Conq. 2	DV 69.90
tures W95	DV 68.90
ader - No Regret	DV 68.90
ulo D95 2 W95	DV 79.90
Sieder 2	DA 79.90
Sieder 2 Mission	DV 28.90
in the Dumps	DV 69.90
anager 88	DV 69.90
Soccer 97	DV 79.90
nula One GP 2	DV 79.90
nd Prix Manager 2	DV 79.90
ndline	DV 69.90
D	DV 69.90
day Islands	DV 69.90
IO 4	DV 69.90
ure Suit Larry 7	DV 79.90
Hockey 97	DV 79.90
mality Inc.	DV 69.90
n Burger	DV 79.90
ing Racing 97	DV 69.90
nd Rash W95	DV 69.90
leinfahrt	DV 69.90
nd Holmes 2	DV 79.90

CD-ROM SPIELE

idicate Wars	DV 79,90
a Nova *	DV 69,90
Dig	DV 69,90
e Commando	DV 69,90
b Raider	DV 69,90
ua Fighter W95	DA 69,90
ms - Reinforcem.	DV 29,90
Bitmap Brothers)	DV 69,90
x Nemesis	DV 79,90

PRESHITS

Across the Rhin	29.90	Kolumbus	19.90
Bioforce	29.90	Kyandia 3	19.90
Bundesl Prof	19.90	Larry B	19.90
Civilization 1	29.90	Little Big Adv	29.90
Colonization	29.90	Lost Eden	19.90
Der Patriot	39.90	Nascar Racing	19.90
Der Reeder	19.90	Pirates! Gold	29.90
Die Fugger 2	49.90	Prizes Connect	29.90
DSA 1/2 je 29.90		Theme Park	29.90
DSA 3	39.90	TILT (Filipino)	29.90
Elshogk M	19.90	Top Gun	39.90
F1 Crack 1	29.90	Transport	29.90
Goblins 1+2	39.90	Unkrem Unk	29.90
Goldmine 3	29.90	U.S. Navy Figh	29.90
Hanse	39.90	Virtual Cars	29.90
Höh-enw Sag	29.90	Wing Comm 3	39.90
Jacobs Allan	29.90	Woodruff	19.90

Kostenlosen Katalog anfordern!
Bitte System angeben:

Wir liefern auch Spiele für Amiga + C64 :

LÖSUNGEN zu fast allen Spielen ab 15,-
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

DA = Deutsche Anleitung DV = Komplett Deutsch * = noch nicht da, Vorbestellung möglich
Versandkosten: Vorkasse plus 5,- DM - Nachnahme plus 10,- DM (incl. aller NN-Gebühren)
Ausland: nur Vorkasse (bar / Eurocheck / Postanweisung) + 20,- DM
Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht! rütmur und Preisänderungen vorbehalten

So erreichen Sie uns:

Anschrift

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe

100567.3006 (Oliver Menne)
100145.2434 (Thomas Borovskis)
100727.3425 (Petra Maueröder)
100546.3040 (Harald Wagner)
101510.112 (Rainer Rosshirt)
73233.742 (Markus Krichel)

PC Games Mailbox

(0911) 99 71 50

Internet

omenne@pcgames.de (Oliver Menne)
tborovskis@pcgames.de (Thomas Borovskis)
hvwagner@pcgames.de (Harald Wagner)
rosshirt@pcgames.de (Rainer Rosshirt)
73233.742@compuserve.com (Markus Krichel)

Sollten Sie Fragen zu einem Spiel, zum Ablauf einer unserer CD-ROMs haben, so blättern Sie bitte auf Seite 78. Hier finden Sie die nötigen Informationen.

Verlagsanschrift

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer:

Aaolf Silbermann

Stellvertreter des Chefredakteurs:

Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure:

(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:

Richard Schöller

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:

Herbert Aichinger, Hans Ippisch,
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt,
Harald Wagner

Redaktion USA:

Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistent:

Michael Erwein

Layout:

Alexandra Böhm, Roland
Gerhardt, Hansgeorg Halmer, Simon
Schmid, Hans Strobel, Gisela Träger

Titelgestaltung:

Simon Schmid

Titel:

Sego

Konzeption und Gestaltung

der Eigenanzeigen:
Stefanie Gelpenpoh

Produktionsleiter:

Michael Schraut

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk

Astai Media GmbH

Abonnement:

PC Games kostet im Jahres-Abo mit
CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion
DM 204,-

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg

Isarstraße 34, 90451 Nürnberg

Telefax: 09 11/64 27 86 0

Telefon: 09 11/9 68 32-0

Anzeigenverkauf:

Thorsten Szameilat 09 11/9 68 32-19

Wolfgang Menne 09 11/9 68 32-43

Disposition:

Tanja Kaiser 09 11/9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg

Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax: 02 03/3 05 11-555

Telefon: 02 03/3 05 11-11

Anzeigenverkauf:

Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551

Oliver Diermer 02 03/3 05 11-554

Thomas Diehl 02 03/3 05 11-552

Disposition:

Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thorsten Szameilat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9

vom 1.9.1996

Urheberrecht Text

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht Coverdisk und CD-ROM

Alle auf der PC Games Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt keine Haftung für evtl. auftretende Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Der Verlag übernimmt für Fehler:

die durch die Benutzung der auf CD-ROM oder Diskette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen

des Computec Verlags und der Firma Pearl Agency bei.

Inserentenverzeichnis

AB Union	169
Acclaim	38, 39
Arizona	176, 1
B&E Games	195
Bachler	127
Bertelsmann	137
Blue Byte	13, 165
Bomco	200
Brinkmann	176, 9
Buy or Change	125
Call & Play	77
CDV	49
CMA	51
Computore	175, 9
Computec Verlag	21, 177, 179, 187, 193, 137
Comsoft	175, 9
Creative Labs	23
Cross Versand	145
Cryo	4
Data House	125
Dynamic Soft	175, 1
Dynatex	175, 3
Eagle Games	123
Eidos	32, 33
Electronic Arts	52, 53
FDS	177, 1
Freak's Shop	195
Funsoft	59, 188, 189
Game It!	129
Graß Elektronik	174, 7
Hasbro	60, 61, 180, 181
Hint Shop	177, 0
Hobbytronic	177, 2
Ikarion	26, 27
Interactive Magic	174, 9
Jet Stream	80
Jollenbeck	176, 4
Joysoft	75
Litfin Versand	173
Magic Entertainment	157
Mandala	161
Media Point	42, 43
Media Publishing	69
MHC	176, 7
Micro Fun	177, 0
MicroProse	66, 67
Mindscape	133, 135
MLC	193
Multimedia Soft	174, 7
NBG Verlag	149
Nova Media	153
Okay Soft	80
Philip Morris	11
Psychosis	15
Ravensburger	25
Rocketware	79
Sega	17
Sierra	65
Software Company	163
Sony	8, 9
Starbyte	151, 176, 3
Studio 3DO	141, 177, 1
Theo Kranz	176, 5
Tapware	199
Versand 99	121
Virgin	2, 3
Warner	56, 57
Wial	142, 143
Ziralec	80

C = im CD-ROM-Teil, T = im Tips&Tricks-Teil

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

Bachler
Computersoftware



Bundesliga
manager 97

Neue
Version

79,95



creatures

Sie leben
69,95

Diablo
79,95

MISSION CD
29,95

TOMB
RAIDER
69,95

Das Schwarze Auge
3
CD-ROM 36,95

DISCWORLD II
79,95

POWER RANGERS
69,95

CD-ROM

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen
und Eure Bestellung
durchgeben, oder eine
Postkarte/Brief mit
Euren Wünschen an uns
schicken.

Der Versand erfolgt
dann per Nachnahme
(+ 9,- DM) oder per
Vorkasse (+ 4,- DM).
Ab 150,- DM Bestell-
wert liefern wir
grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt
Blücherstr. 24
46397 Bocholt

☎ (02871) 183088,
180637, 8631 o. 185443

Sonderangebote

1944 - Across the Rhine	DV 29,95	Last Eden	DV 21,95
Albion	DV 29,95	Micro Machines 2	DV 29,95
Amberst	DV 19,95	NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA 19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV 29,95	NHL Hockey '95	DV 29,95
Battle Isle 3	DV 36,95	Pinball! Gold	DV 29,95
Chess - Esc. von F3	DV 24,95	Pinball (Win 95)	DV 19,95
Christoph Kolumbus	DV 19,95	Pizza Connection	DV 19,95
Civilization	DV 29,95	Police Quest 4	DV 22,95
Colonization	DV 29,95	Privatier & Zusatz Disk	DA 29,95
Das Schwarze Auge 1	DV 29,95	Pro Pinball - The Web	DV 29,95
Day of the Tentacle	DV 39,95	Psycho Pinball	DA 29,95
Der Patriot	DV 34,95	Railroad Tycoon Deluxe	DA 29,95
Der Reeder	DV 19,95	Rebel Assault	DV 32,95
Destruction Derby	DV 29,95	Sam & Max	DV 29,95
Die Siedler	DV 29,95	Shanghai - Große Momente	DV 22,95
Discworld	DV 29,95	Simon the Sorcerer	DV 22,95
Dune 2	DV 29,95	Simon the Sorcerer 2	DV 29,95
Ecolastica	DV 29,95	Space Quest 6	DV 22,95
Fade to Black	DV 29,95	Star Trek - 25th Anniversary	DV 24,95
Fatal Racing	DV 29,95	Star Trek 2 - Judgment Arises	DV 24,95
FIFA Soccer '95	DV 29,95	Star Trek Next G. - "A Final Unity"	DV 29,95
Flashback	DV 24,95	Stonekeep	DV 39,95
Flight Unlimited	DV 32,95	Syndicate Plus	DV 29,95
Gabriel Knight 1	DV 22,95	Theme Park	DV 29,95
Gobots 1-2 oder 3	DV 22,95	Transport Tycoon & World Editor	DV 29,95
Hansen - Die Expedition	DV 34,95	U.S. Navy Fighters	DV 29,95
Indy Car Racing 2	DA 39,95	Ultima Underworld 1 & 2	DA 29,95
Jagged Alliance	DV 32,95	Vollgas	DV 32,95
King's Quest 7	DV 22,95	Warcraft	DV 24,95
Lemmings 1-3	DV 29,95	Wing Commander 3	DV 34,95
Little Big Adventure	DV 29,95	Wizardry 7	DV 19,95

SPIELSAMMLUNGEN

Gamibox DV	44,95
Lollypop, Turman 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium	
Invest, Tiebrack, Logical, Rings & Return of Medusa, Back Gold i.v.a.	
Alone in the Dark 2-3, Assassin: Battle sie 1, Das Schwarze Auge 1-2, Der Druckerherk	44,95
Der Planer Instar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.	
LucasArts Classic Adventures DV	39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1 Zak McKracken	
LucasArts Top Adventures DV	54,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4 Monkey Island 2	
Made in Germany DV	39,95
Anstoss, Battle sie 2, Das Schwarze Auge 2	
Westwood Compilation DV	74,95

STAR
GENERAL
69,95

NEA97
79,95

FIFA97
74,95

COMMAND
CONQUER
2
89,95

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV 69,95
Ace Ventura	DV 59,95
A.T.F. - NATO Fighters Zusatz-CD	DV 42,95
Aces of the Deep	DV 84,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV 39,95
AH-64D Longbow	DV 79,95
AH-64D Longbow Data Disk	DV 46,95
Alien Trilogy	DV 74,95
Auone in the Dark Trilogy (1-3)	DV 69,95
American Dream	DV 36,95
Raphometh Fluch	DV 74,95
Battleuser 3000 AD	DV 64,95
Bang!	DV 44,95
Bielhus 2	DV 59,95
Blood & Magic (AD&D)	DA 82,95
Bundesliga Manager '97	DV 69,95
Bundesliga Manager Hitcock	DV 64,95
Civilization 2	DV 74,95
Civilization 2 Scenarios & Zusatz	DV 39,95
Civil War General	DV 86,95
Command & Conquer 1	DV 89,95
Command & Conquer Mission	DV 27,95
Command & Conquer 2	DV 89,95
Creatures (Win 95)	DV 69,95
Crusader - No Regret	DV 64,95
Daggenfall	DV 74,95
Das Ratsel des Master Lu	DV 74,95
Das Schwarze Auge 3	DV 36,95
Daytona USA	DA 74,95
Der Planer 2	DV 74,95
Destiny	DV 74,95
Destruction Derby 2	DA 74,95
Diablo (Win 95)	DA 79,95
Die Fugger 2	DV 54,95
Die Pandora Akte	DV 82,95
Die Siedler 2	DV 69,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV 29,95
Discworld 2	DV 79,95
Domination	DV 69,95
Down in the Dumps	DV 74,95
Elisabeth 1	DV 69,95

F-22 Lightning II	DV 79,95
F-22 Lightning II	DV 92,95
FIFA Soccer '97	DV 74,95
Fire Fight (Win 95)	DA 59,95
Fight Simulator 6.0	DV 99,95
Flottenmanöver	DV 74,95
Flying Corps	DV 89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV 89,95
FX Fighter Turbo	DA 69,95
Gabriel Knight 2	DV 69,95
Gene Wars	DV 74,95
Grand Prix Manager 2	DV 89,95
Hardline	DV 62,95
Have a N.I.C.E. Day	DV Vmo.
Heroes of Might & Magic	DV 56,95
Heroes of Might & Magic 2	DV 74,95
Hexagon Knight	DV 69,95
Helliday Island	DV 74,95
Hugo 4	DV 69,95
Hunter-Hunted	DV 69,95
Jagged Alliance 2	DV 74,95
KKND - Knush, Kill and Destroy	DV Vmo.
Lands of Lore 2 (Win 95)	DV 82,95
Leisure Suit Larry 7	DV 82,95
Lighthouse	DV 82,95
Link's LS	DV 92,95
Lords of the Realm 2	DV 82,95
Master of Orion 2	DV Vmo.
Mad TV 2	DV 74,95
MAX	DV 79,95
MDK	DV 89,95
Mechwarrior 2: Mercenaries	DV 86,95
Midnight	DV 89,95
NASCAR Racing 2	DA 94,95
NBA Live '97	DV 79,95
Need for Speed Special Edition	DV 79,95
Nemesis - Wizardry	DV 74,95
NHL Hockey '97	DV 74,95
Orion Burger	DV 79,95
Phantasmagoria 2	DA 82,95
Privateer 2	DV 79,95

Project Paradise	DV Vmo.
Rallye Racing '97	DV 74,95
Realms of the Haunting	DV 79,95
Reise Assault '2	DV 84,95
Rendez vous im Weltraum	DV 82,95
Risiko (Win 95)	DV 74,95
Road Rash (Win 95)	DV 59,95
Schleichbahn	DV 69,95
Shattered Steel	DV 74,95
Sherlock Holmes 2	DV 74,95
Silent Hunter	DV 69,95
Silent Hunter Zusatz-CD	DV 26,95
Sim City 2000	DV 74,95
Sim City 2000 - Isle of Town	DV 74,95
Sim City 2000 - Isle of Town	DV 74,95
Simon the Sorcerer Edition (1+2)	DV 52,95
Star Control 3	DA 79,95
Star General	DV 69,95
Star Trek: Voyager	DV 74,95
Steel Panthers 2	DV 69,95
Super EP2000 (Win 95)	DV 89,95
SWW 3D	DV 79,95
Syndicate Wars	DV 79,95
Terminator Skyline	DV 89,95
TPX: EP2000 Zusatz-CD	DV 69,95
TPX: EP2000 Zusatz-CD	DV 36,95
The Darkening	DV 79,95
The Dog	DV 74,95
The Neighborhood	DV 89,95
TE Fighter: Deus Edition	DV 77,95
Time Commando	DV 74,95
Tomb Raider	DV 69,95
ToonStrike	DV 74,95
Turne 61	DV 95,95
U.S. Navy Fighters '97	DV 74,95
Virtual Fighter (Win 95)	DA 74,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	DV 86,95
Warwind (Win 95)	DV 69,95
Wing Commander 4	DV 57,95
Worms Special Edition	DV 74,95
X Wing Edition	DV 32,95
Z	DV 74,95

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31

Active Team 4-1-2	Grenlin Interactive	Sports/	März 97	Die große Schlacht um Shiloh	Empire	Strategy	Februar 97
688 Humer Killer	Origin	Sports/	1. Quartal 97	Die Hard 2: Die Stadt der verlorenen Kinder	Fox Interactive	Action	Februar 97
Active Golf	Grenlin Interactive	U-Boot Simulation	März 97	Dominion	Sony Interactive	Adventure	Februar 97
AD&D: Descent to Undermountain	Interplay	Sports/	März 97	ES: Fußballmanager	7th Level	Strategy	März 97
AD&D: Dragon Dice	Interplay	Action Rollenspiel	Februar 97	Bullfight	Serra	W. Nachschmulation	Januar 97
AD&D: Iron and Blood	Acclaim	Rollenspiel	März 97	Dungeon Keeper	Acclaim/Strategic	Action/Strategy	April 97
Adams Family Pinball	Acclaim	Beach'em Up	Januar 97	Ecstasy 2	Pygros	Action/Adventure	März 97
Adams Power Soccer	Virgin/W. Williams	Flipper	1. Quartal 97	Eradicator	Warner Interactive	Adventure	1. Quartal 97
Age of Sail	Empire	Sports/	März 97	Europian Air War	MicroProse	Flugsimulation	Februar 97
Agents of Justice	MicroProse	Strategy	1. Quartal 97	Extremes	Bugs Byte	Action/Flugsimulation	2. Quartal 97
Al Capone	Pygros	Strategy/W. Sim	2. Quartal 97	Formel 1 (3DX)	Pygros	Rennspiel	März 97
Alphacore	Electronic Arts/Narologic	Strategy/W. Sim	2. Quartal 97	Formel 1 (Direct 3D)	Pygros	Rennspiel	März 97
Amoral Fat 2.0	Pygros	Parasit Simulation	April 97	Falcon 4.0	MicroProse	Flugsimulation	2. Quartal 97
Attalus	Pygros	Adventure	2. Quartal 97	Fallout	Interplay	Rollenspiel	April 97
Banana Forever: The Arcade Game	Cryo	Adventure	Februar 97	FIFA Soccer Manager	EA Sports	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 97
Battle Sport	Acclaim	Beach'em Up	Januar 97	Final	Warner Interactive	Flugsimulation	März 97
Battlefield: Mac/Commodore	Acclaim	Arcade Action	März 97	Finger Unkinked 2	Looney Glass	Flugsimulation	April 97
Beazola Sue	Broderbund	Action	May 97	Flugzeug-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 97
Betrayal in Avalor	Storyline	Adventure	1. Quartal 97	Flying Corps	Empire	Flugsimulation	Februar 97
B-Ight	Sierra	Rollenspiel/Strategy	Februar 97	G-Nome	Pygros	Action	Februar 97
Black Runner	Virgin/W. Williams	Rollenspiel	Januar 97	G-Police	Pygros	Action	3. Quartal 97
Blat Chamber	Acclaim	Rollenspiel	2. Quartal 97	Golf	Serra	Sportspiel	Februar 97
Blood	Edos Interactive/Aspyre	Arcade Action	Februar 97	Gnashing Iron Planet Earth	Adventure Soft	Adventure	2. Quartal 97
Brish Open	Edos Interactive/Aspyre	3D-Action	2. Quartal 97	Hardcore 64x	Grenlin Interactive	Rennspiel	Februar 97
Cadillac	Looking Glass	Sports/	März 97	Hardwar	Grenlin Interactive	Flugsimulation	Februar 97
Camouflage	Virgin	Minigame-Simulation	2. Quartal 97	Heart of Darkness	Virgin Amazing Studios	Jump & Run	2. Quartal 97
Chizna	SCF	Rennspiel	März 97	Hordes	Warner Interactive	1. Quartal 97	1. Quartal 97
Colony Wars	Crabtree Source	Strategy/W. Sim	März 97	Independence Day	Edos Interactive	Action	Dezember 96
Command 3.0	Pygros	Software	3. Quartal 97	Intervista 76	Fox Interactive	Action	1. Quartal 97
C & C: The Tiberium Conflict (SWGA)	Electronic Arts/Narologic	Action-Flugsimulation	März 97	Into the Void	Activision	3D-Action	April 97
C & C: Tiberium Sun	Electronic Arts/Narologic	Strategy	März 97	It's a Funny Old Game	Pygros Interactive	Adventure	3. Quartal 97
Conquest Earth	Edos Interactive	Strategy	April 97	Jedi Knight	21st Century	W. Nachschmulation	Februar 97
Constructor	Acclaim	W. Nachschmulation	2. Quartal 97	King's Quest 8	LucasArts	3D-Action	März 97
Curse of Monkey Island (M3)	Bullfinch	Simulation/Strategy	2. Quartal 97	KNO	Serra	Adventure	2. Quartal 97
Dark Earth	LucasArts	Adventure	Jan 97	Kuon jumar - Journey to the Edge	Electronic Arts	Strategy	Februar 97
Darklight Conflict	MicroProse	Action-Adventure	1. Quartal 97	Land of the Lost: Götterdämmerung	Virgin/W. Williams	Rollenspiel	März 97
Deadlight Dungeon	Edos Interactive	Action-Flugsimulation	März 97	Let's Go Adventure 2	Adel	Geschichtsspiel	1. Quartal 97
Demon Drive	Philips/Media/Travis Studios	3D-Adventure	Februar 97	Let's Go 2	Geschichtsspiel	Geschichtsspiel	Februar 97
Demomaniac	Illusion	Rollenspiel	Februar 97	Magical Gathering	Acclaim/Strategic	Strategy	März 97
Die große Schlacht um Antietam	Empire	Strategy	Februar 97	Magical Gathering	Acclaim	Rennspiel	1. Quartal 97

Dungeons Keeper im April. Star-Craft wird Ende 1997. Die neue Release-Liste deckt nur einen Teil der vollst. Überreichung ab. Die restl. Spiele werden im Sommer 1996 nicht mehr fertiggestellt werden können, wurden nur wenig

Game It!

PRÄSENTIERT

GAME HITS

ins Jahr 1997 hinein verschoben. Die meisten werden im Sommer 1996 fertiggestellt werden können, wurden nur wenig

Master of Dimension	Edos Interactive	Adventure	1. Quartal 97	Medon 2099	MicroProse	Adventure	1. Quartal 97
Maximum Roadrace	Gametek	Rennspiel	1. Quartal 97	Star Fleet Academy	Interplay	3D-Action	März 97
Maze	Greenwood	Adventure	März 97	Star Trek: Generations	MicroProse	Adventure	April 97
MDK	Shiny Entertainment	3D-Action	März 97	Star Trek: Return to Vulcan	Interplay	Adventure	1. Quartal 97
MicroMachines 3	Comcasters	Rennspiel	1. Quartal 97	StarCraft	Blizzard	Strategy	4. Quartal 97
MIG Alley	Empire	Flugsimulation	2. Quartal 97	Steel Jangons	Edos Interactive	3D Action/Strategy	1. Quartal 97
Midway	Alkana	3D-Action	Februar 97	Steel Panthers 2: Modern Battles	MicroProse,SSI	Strategy	Januar 97
Mission in Action (M. A.)	Warner Interactive	Flugsimulation	Februar 97	Strange Golf	MicroProse	Sportspiel	1. Quartal 97
Monster Trucks	Pygros	Rennspiel	März 97	Stratagem	Acclaim	Strategy	März 97
Moto Racer	Electronic Arts	Rennspiel	März 97	Stratagem	Acclaim	Flugsimulation	1. Quartal 97
My 2: Rogn	Adventure	Adventure	September 97	Swagman	CORE Design/Edos Interactive	3D-Action	1. Quartal 97
NBA Jam Extreme	Acclaim	Sportspiel	März 97	T-Mek	Warner Interactive	Action	März 97
Nightmare Crashers	MicroProse	Action-Adventure	3. Quartal 97	Terminator	Edos Interactive	Soft Action	1. Quartal 97
Outlaws	LucasArts	3D-Action	April 97	The Art of Big Fingurs	Gametek	Adventure	1. Quartal 97
Outrage	Broderbund	Action	October 97	The Crow: City of Angels	Acclaim	Adventure	Februar 97
Pan Intenza 2	TNO	Strategy	2. Quartal 97	The Drunken God	Warner Interactive	Adventure	1. Quartal 97
Parfait Weapon	Electronic Arts	Action-Adventure	März 97	The Fallen	Pygros	Adventure	März 97
Pets: Sprouts Extreme Tennis	Comcasters	Adventure	Februar 97	The Golf Pro	Empire	Sportspiel	1. Quartal 97
Pinto	Max Design	Adventure	März 97	The Journeyman Project 3	Broderbund	Adventure	September 97
Pinball Power Pack	21st Century	Flipper	Dezember 96	The Last Emperor	Broderbund	Adventure	1. Quartal 97
Power Class	Sierra	Schach-Simulation	Januar 97	The Last Emperor	Warner Interactive	Rennsimulation	1. Quartal 97
Q.A.D.	Philips Media/Comcasters	3D-Action	März 97	The Rose	Warner Interactive	Adventure	März 97
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump & Run	Februar 97	Theme Hospital	Blizzard	Strategy/W. Sim	März 97
Rebellion	Sierra	Strategy	März 97	TIC	TriByte/Electronic Arts	Adventure	1. Quartal 97
Red Baron 2	LucasArts	Flugsimulation	Februar 97	Trash it	Warner Interactive	Geschichtsspiel	Februar 97
Return to Kratos	Rollenspiel	Rollenspiel	März 97	UEFA Champions League 1996/97	Rivis Media	Sportspiel	1. Quartal 97
Riverwind	Cryo	Adventure	Februar 97	Ultima 97	Origin	Rollenspiel	2. Quartal 97
Roady Matthews	Pygros	Adventure	1. Quartal 97	Ultima Online	Origin	Rollenspiel	März 97
Sandwichers	Grenlin Interactive	Soft-Action	März 97	Vale	MicroProse	Action	März 97
Star Trek: Generations	Warner Interactive	Adventure	März 97	Virus City 97	Saga	Adventure	Februar 97
Sens: World of Soccer 2000	Interplay	Soft-Action	März 97	War of the Worlds	Warner Interactive	Strategy	1. Quartal 97
Sentinel	Pygros	Adventure	April 97	Warlords	Broderbund	Strategy	August 97
Shadow Warrior	Apogee/Edos Interactive	3D-Action	1. Quartal 97	Waterworld	Acclaim	Strategy	Jul 97
Shiner 2	Sierra	Flugsimulation	März 97	Waterworld	Acclaim	Strategy	2. Quartal 97
Sierra Pro Pilot	MicroProse,SSI	Strategy	Dezember 96	Wipeout 2097	Sony Interactive	Rennspiel	April 97
Simon the Sorcerer 3	Narologic	Sportspiel	Februar 97	Woodruff 2	Serra, Cabell Vision	Adventure	2. Quartal 97
Slam! The Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	4. Quartal 97	X-Cell	Virgin/W. Williams	Adventure	März 97
Slam! The Sorcerer 3	21st Century	Adventure	1. Quartal 97	X-Cell: The Apocalypse	MicroProse	Strategy/Action	März 97
Soul Hunt	Gametek	Adventure	1. Quartal 97	X-Men: Children of the Atom	LucasArts	Arcade Action	Februar 97
Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	1. Quartal 97	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts	Action	Februar 97
Space Runners mit Die	Acclaim	Action	März 97	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts	Action	Februar 97
Space Wars	Acclaim	Jump & Run	Februar 97	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts	3D-Action	März 97
Speeder	Pygros	Rennspiel	April 97	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts	Adventure	3. Quartal 97



Die Bodentexturen lassen erraten, den Grafikern Satellitenaufnahmen des US-Verteidigungsministeriums zur Verfügung standen.

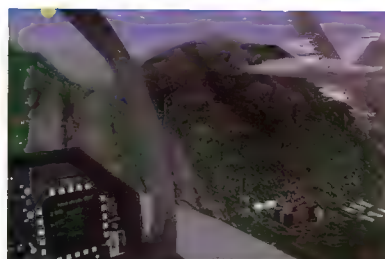
Die F-22 Lightning II, hauptsächlich auf den Reißbrettern der amerikanischen Flugzeugindustrie zuhause, ist für Spieler militärischer Flugsimulationen bereits ein guter Bekannter: Jane's ATF, No-vaLogics F-22 und nun auch Mission Studios Jetfighter III widmen sich diesem außergewöhnlichen Kampfflugzeug.

Im angehenden 21. Jahrhundert wird der Spieler zur „Schnellen Eingreiftruppe“ der Vereinten Nationen abkommandiert. Dort wartet das modernste Kampfflugzeug auf ihn, das zu diesem Zeitpunkt zu ha-

Jetfighter III

Modische Erscheinung

ben ist: Die F-22N Lightning II. Dieser Jet besitzt neben einem stealth-ähnlichen Design vor allem eine Möglichkeit zur Ablenkung des Jetstrahls, was ihm zu einer extremen Wendigkeit verhilft. Da man mit diesem Flugzeugtyp naturgemäß wenig Erfahrung hat, wird man erst einmal in die Flugschule gesteckt, wo man die grundlegende Bedienung der F-22 lernt. Dabei wird man allerdings weitgehend alleine gelassen: wo andere Flugsimulatio-



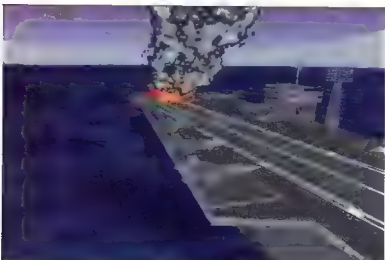
Nach fliegt der Wingman unbekümmert in Richtung des Bergzuges. Bei der Missionserfüllung sollte man sich keinesfalls auf dessen Können verlassen.

nen dem Spieler via Sprachausgabe Schritt für Schritt das Wie und Warum bestimmter Tätigkeiten näherbringen, erhält der Jetfighter-Pilot lediglich Aufträge wie „Zerbomben Sie das Übungsdorf“.

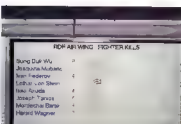
Schnelle Eingreiftruppe

Im Campaignmodus müssen erst die 13 Trainingsmissionen erfolgreich abgeschlossen werden, um zu den eigentlichen Einsätzen zugelassen zu wer-

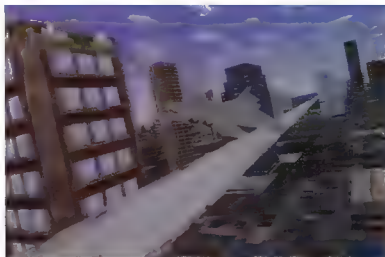
den. Das politische Szenario versetzt einen in der ersten der zwei Kampagnen in die Karibik, von wo aus das noch immer kommunistische Kuba zusammen mit kolumbianischen Drogenkartellen die westliche Welt mit Kokain überschwemmt. In insgesamt zehn Missionen setzt man sein gesamtes bisher erworbenes Können ein, um drogenbeladene Fischerboote, Transport- und Kampfflugzeuge sowie Drogenlabors zu bekämpfen. Der Erfolg in einer Mission wirkt sich dabei nicht auf die folgenden Missionen aus: Egal wie viele Luftabwehrstellungen oder Nachschublinien man auch zerstört, in der nächsten Mission trifft man stets ein gut gerüstetes kubanisches Militär an. Um über die Vorgänge stets auf dem laufenden zu bleiben, empfiehlt sich das Lesen der Tageszeitung, die in der Schiffsbibliothek ausliegt. Nur durch sie erfährt man die Auswirkungen seines Kampfeinsatzes und den Sinn der nächsten Mission, das



Die spektakulär in Szene gesetzten Explosionen verursachen dichte Rauchstößen, die dem Piloten kurzzeitig die Sicht nehmen können.



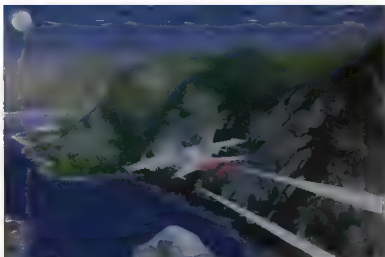
Auf dem Killboard kann man seine Leistung mit PC-Piloten vergleichen.



Jetfighter III hat vermutlich die höchste Anzahl an Häusern pro Quadratkilometer und kann so einen realistischen Eindruck von einer Stadt vermitteln.

Briefing oder Debriefing bleibt solche Informationen meistens schuldig. Zusätzlich erhält man auch die eine oder andere E-Mail, in der die Eltern ihrem Stolz oder ihrer Besorgnis Ausdruck verleihen - leider bleibt dies die einzige persönliche Bindung an das Spiel. Die Südamerika-Kampagne, bestehend aus insgesamt 65 Missionen, fordert dann das gesamte Können des Spielers, um Chile von der argentinischen Besetzung zu befreien. Man hat nicht nur gegen ein argentinisches Militär zu kämpfen, auch die Anden machen einem Jetpiloten das Leben schwer. Hier verzweigt sich auch endlich die Storyline, so daß man nicht mehr alle vorhandenen Missionen zu sehen bekommt. Im Briefing wird lediglich erläutert, welches Missionsziel zu erreichen ist, ob mit Gegenwehr zu rechnen ist und welche Wegpunkte vorbereitet wurden. Warum aber ein bestimmter

Ausgang einer Mission zu einer konkreten Nachfolgemission führt und welche andere Möglichkeit es gegeben hätte, wird verschwiegen. Immerhin läßt sich der Jet butterweich steuern, die Ziele liegen gut versteckt und die Waffen müssen trotz der relativ hohen Anzahl mit Bedacht eingesetzt werden. Da man als einzelner Jetpilot einen Krieg bestenfalls im Film ganz alleine entscheidet, übernimmt der Computer die Steuerung der feindlichen und freundlichen Einheiten. So kann man zusehen, wie in der Ferne Luftschlachten toben, seinen Wingman in den Kampf schicken und sich aus dem Geschehen heraushalten. Allerdings ist der Wingman manchmal dumm genug, ganz ohne Feindeinwirkung und ohne Auftrag gegen einen Berg zu fliegen. Für Jetfighter III hat Mission Studios über 3,5 Millionen Quadratmeilen Landschaft mit Texturen überzogen, realisti-



Nachts durch die Schluchten der südamerikanischen Gebirge zu rasen, ist optisch durchaus reizvoll. Ein Nachtsichtgerät sucht man leider vergebens.

sche Höheninformationen integriert und sogar die zahlreichen Städte und Flughäfen exakt denen der realen Welt angepaßt.

Unkaputtbar

Die selbständig agierenden Flugzeuge und vor allem die opulente Grafik kosten natürlich eine Menge Rechenleistung. Ein Pentium 100 kann daher gerade einmal die Standard-VGA-Grafik darstellen, die SVGA-Darstellung in voller Bildschirmgröße benötigt sogar ein Pentium 166, um flüssig durch die Krisengebiete fliegen zu können. Dennoch scheint für die eigentliche Simulation nicht genug Leistung übrig zu bleiben, da so essentielle Dinge wie die Kollisionsabfrage nur selten wie erwartet funktionie-

ren. Nach einer mißglückten Landung auf einem Flugzeugträger, bei der man eigentlich mit dem Schiffsrumpf kollidiert sein müßte, findet man sich unversehens und wohlbehalten auf dem Flugdeck wieder. Sollte man während eines Einsatzes getötet worden sein, wird man sofort wiederbelebt (der Kommandeur braucht jeden Mann, „den er bekommen kann“), und sollte man sein Einsatzziel verfehlen, darf man es gleich noch einmal versuchen. Erst wenn das Programm erkennt, daß der Spieler für eine bestimmte Mission offenbar ungeeignet ist, kommt die nächste Mission an die Reihe. Mit der Unsterblichkeit des Piloten und den oft wiederholbaren Missionen wird dem Spiel leider ein gutes Stück Motivation genommen.

Harald Wagner ■

Statement

Ein angenehmer hoher Actiongehalt, eine herausragende Grafik und jede Menge Missionen - genauso sollte eine militärische Flugsimulation aussehen. Allerdings stören einige Fehler den ansonsten positiven Gesamteindruck - zu einfache Landungen sind zu verschmerzen, wenn aber eine nur mit Wingman zu bestehende Mission daran scheitert, daß sich der Wingman grundlos in den Boden rammt, kommt man schon ins Grübeln. Weitere Ungenauigkeiten lassen bei Jetfighter III leider keine höhere Wertung zu - erwartet man von diesem Spiel jedoch nichts als Action, wird man keinesfalls enttäuscht.



SPECS & TECHS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOS/Win 3.1 / Joystick
Win 95 / SoundBlaster
HD 30 MB / General MIDI
CD 457 MB / Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Flugsimulation
Grafik 80%
Handlung 70%
Handling 85%
Spielspaß 76%

Spiel deutsch
Handbuch deutsch
Hersteller Mission Studios
Preis ca. DM 80,-
Release Januar 97

Den „Rolls der optimierten 3D-Pentium-Motoren“ will man bei Titus Software für Metal Rage entwickelt haben - für ein Panzer-Spiel, das laut Hersteller Arcade- und Strategie-Elemente in sich vereinigt. Und das Programm hat noch einen Vorteil: es ist in Sachen Hardware eher anspruchslos.

Doch irgendwie wollen die vollmundigen Sprüche auf der Spielverpackung nicht so recht zu den daneben abgebildeten Screenshots passen - Titus war immerhin so ehrlich und druckte statt aufgemotzter Intro- oder Cutscenes (beides sucht man in Metal Rage eh vergeblich) Grafiken aus dem Spiel ab - und da erkennt man im wesentlichen schmucklose Polygone, kaum Texturen, immer den gleichen wolkenverhangenen Himmel. Gut, kann man sagen, wenn das Game dafür dann richtig flott und flüssig läuft...und das tut es, zumindest teilweise. Zwar scheint die Behauptung im Handbuch, Metal Rage wäre auch auf einem 386er spielbar, ziemlich unrealistisch, aber mit der empfohlenen Mindestkonfiguration (486DX4/100, 4 MB

Metal Rage

Polygonhagel



Ganze 8 MB umfaßt der Code von Metal Rage - da kann man natürlich kein aufwendiges Intro erwarten und muß sich mit Standbildern zufriedengeben.

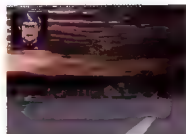
freies RAM) lassen sich bereits gute Ergebnisse erzielen.

Höhen und Tiefen

In Metal Rage durchstreift man mit seinem Panzer aus der Ich-Perspektive in Echtzeit berechnete Stadtlandschaften und schießt im wesentlichen auf alles, was sich bewegt. Das Game läßt sich über Tastatur oder Joystick spielen, wobei letztere Option nicht empfehlenswert ist. Doch auch die Keyboard-Steuerung hat ihre Tücken: Die Tasten wurden derart unglücklich belegt, daß man mit der linken Hand ständig hin- und herspringen muß. Außerdem läßt sich das Geschütz nur

sehr zäh auf- und abbewegen - das Abschießen eines Hubschraubers wird damit zum reinen Glücksspiel. Eine vielfältige und durchaus nicht „dumme“ Gegnerschar heizt einem in den weitläufigen Levels von Anfang an kräftig ein, so daß man an der Bewältigung des ersten Abschnitts bereits eine ganze Weile zu knabbern hat. Untermalt wird das etwas unzeitgemäße Geschehen von einem ansprechenden Midi-Soundtrack und explosiven Soundeffekten, die - wie das gesamte Spiel - direkt von CD geladen werden.

Herbert Aichinger ■



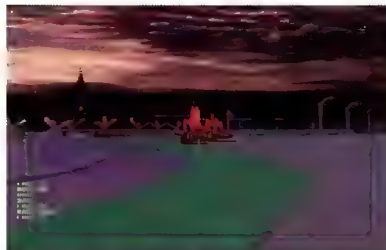
Von Zeit zu Zeit melden sich oben links Ihre „Kollegen“ mit klugen Ratschlägen zu Wort.



Das düstere Stadtszenario glänzt nicht gerade durch üppige Details.

Statement

Besitzer älterer Rechner werden sich freuen: endlich wieder einmal ein Spiel, das keinen Pentium 500 mit 256 MB RAM erfordert! Trotz Sparausstattung ist Metal Rage durchaus unterhaltsam und legt vom ersten Moment an ein saftiges Tempo vor. Für immerhin 69 Mark könnte man jedoch wesentlich mehr erwarten - zumal das Top-Game Armored Fist schon für weniger als die Hälfte zu haben ist.



Hat man ein paar gegnerische Panzer in die Luft gejagt, erscheinen rote Pixelknäuel am Screen, die wohl ein Flammenmeer darstellen sollen.

SPECS & TECHS

VGA	Testator
SVGA	Maus
DOS	WIN 3.1
Joystick	WIN 95
SoundBlaster	HD
0 MB	General Midi
CD	566 MB
Audio	

REQUIRED

486DX4/100, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 75, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

3D-Action	
Grafik	38%
Handlung	62%
Handling	53%
Spielspaß	41%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Titus
Preis	ca. DM 69,-
Release	November 96

scharfe

girls
an harte boys

**Komplett
in deutsch**

War Wind. Und es wird noch heißer! Das einzigartige Strategie-Spiel für harte Jungs und große Denker.

Vier hochgerüstete Völker, unterschiedlich entwickelt, aber jedes gefährlich in Ausrüstung und Strategie, bedrohen den Frieden eines alten Imperiums. Krempel die Ärmel hoch und führe eine Armee verstreuter Krieger gegen diese Übermacht, indem Du Mut und strategisches Geschick beweist. Stehe Deinen Mann in einer von furchtbaren Bestien bewohnten Wildnis. Wähle die besten Kämpfer. Bilde sie aus. Rüste sie hoch. Dräng die Invasoren zurück, damit wieder Freiheit und Frieden anstelle von Unterdrückung und Haß tritt.

Über 30 irre Szenarien in detaillierten SVGA-Grafiken und ein mächtiger, digitaler Soundtrack machen War Wind zu einem einzigartigen Echtzeit-Spiel, in dem Du alle Fäden ziehst. Rasend schnell und voller Action. Mit fantastisch animierten Figuren. Alleine oder gegeneinander. Für helle Typen, die reichlich Muskeln haben.


www.ssionline.com


MINDSCAPE®

Street Racer

Rennspiel-Klassiker

1994 konnte Street Racer auf dem Super Nintendo jedem auch nur in Grundzügen ähnlichen Spiel auf dem PC das Wasser reichen. Jetzt hat der PC deutlich die Nase vorn, Konvertierungen sind fast schon an der Tagesordnung. Street Racer ist nun für den PC erhältlich und kann trotz des hohen Alters durchaus Zeichen setzen.

Bei vier Spielern können gleichzeitig an einem Rechner Street Racer spielen, mittels der Gravis GVP-Hardware sogar ganz ohne Einsatz der hakeligen Tastatur. Wie auch in den unzähligen anderen spaßorientierten Kartspielen geht es dabei darum, auf relativ phantasievollen Strecken möglichst schnell ins Ziel zu kommen, dabei diverse

„Power-Ups“ einzusammeln und sich eventuell mit seinen Konkurrenten zu prügeln. Was dem Einzelspieler also absolut nichts Neues bietet, kann im Multiplayer-Modus völlig neue Dimensionen eröffnen. Im Splitscreen-Verfahren erhält jeder Spieler genügend Sicht auf die Strecke (ein 17-Zoll-Monitor sollte es jedoch schon sein), die Darstellungsgeschwindigkeit ist mehr als ausreichend hoch, und durch die diversen Gemeinheiten, die man seinen Mitspielern zukommen lassen kann, macht Street Racer erstaunlich viel Spaß.

Sieht man allerdings von diesem Multiplayer-Modus ab, könnte das Spiel aus dem Anfang dieses Jahrzehnts stammen: beim Lenken scheint es, als würde man einen völlig flachen Hintergrund zur Seite schieben, Fahrzeuge im Vordergrund blasen sich zu großen Pixelhaufen auf, und auch ein kalkulierbares Fahrmodell hat man den Karts leider nicht spendiert. Zwar ist das Spiel durch diese Technik atemberaubend schnell, teil-



Auch wenn man des öfteren nur im Kreis fährt, hat Street Racer mit NASCAR wenig zu tun: bei Fahrgefühl und Gegnerintelligenz ist Fehlanzeige.

weise aber auch viel zu hektisch und unübersichtlich.

Fehlendes Fahrgefühl

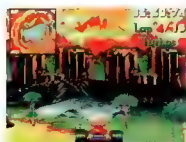
Die meist nur wenige Sekunden dauernden Rennen sind in Meisterschaften zusammengefaßt, deren Gewinn weitere Strecken und weitere Fahrer mit ganz eigenen Waffen und Fahreigenschaften zur Auswahl stellt. Von Destruction Derby übernommen wurde die „Rumble“ genannte Zerstörungsgorgie auf einem kreisrunden Platz, bei der man un-

ter Einsatz von Waffen, Schwung und Glück die Gegner aus der Arena schicken muß. Leider verhindert auch hier das fehlende Fahrgefühl ein Aufkommen von Spielspaß, nicht einmal eine Identifikation mit der Spielfigur will entstehen. Wer für relativ schwachbrüstige Rechner brauchbare Multiplayer-Software sucht oder noch kein Kartspiel gesehen hat, kann sich Street Racer genauer ansehen, auf jeden anderen wartet eine Enttäuschung.

Harald Wagner ■



Die hübschen Hintergründe der Strecken sind echten Orten nachempfunden.



Über Gräben oder Bomben kann man sich mit einem Sprung hinwegheben.

Statement

Schnell, bunt und hektisch ist Street Racer; für Konvertierungen von Konsolenspielen ein echtes Kompliment. Allerdings hat man auf dem PC exakt das gleiche Spielsystem mit exakt den gleichen Features und exakt der gleichen Spielbarkeit schon vor langer Zeit unzählige Male gesehen. Für derart schlechte Rennspiele fehlt offenbar der Mut zu Innovationen, da Fahrgefühl oder realistische Grafiken kein Ding der Unmöglichkeit sein sollten.



SPECS & TECS	
VGA	Tastatur
SVGA	Maus
OS/2WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 540 MB	Audio
REQUIRED	
486DX50, 8 MB RAM	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
486DX2/66, 8 MB RAM	DoubleSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
4 Spieler an einem PC	

RANKING	
Rennspiel	
Grafik	70%
Handlung	60%
Handling	67%
Spielspaß	68%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. DM 90,-
Release	Januar 97

Vergeßt Captain Kirk!

Jetzt kommt



Die Abenteuer von Raumschiff Enterprise

entlocken Dir nur ein müdes Grinsen?

Dann haben wir genau das Richtige für Dich: Star General – die Eroberung des

Universums. Deine Sternenflotte erwartet Dich schon – aber auch sechs trickreiche

Gegner. Wie bei den Vorläufern der General-Spielserie kommt es nicht nur auf den

Griff zum „fire button“ an, sondern auch auf Dein Köpfchen. Also setz auf die

richtige Taktik, hier kann Dir auch Mr. Spock nicht helfen.



Erhältlich für WIN 95 und DOS.

© 1995 - Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Hyperblade

Slipping & Sliding

In der nahen Zukunft wird die zivilisierte Menschheit endgültig zum Barbarentum zurückkehren - das scheint jedenfalls die Vision von Activision zu sein. Ihr zufolge werden sich Sportler bald wieder gegenseitig die Köpfe einschlagen, um eine Championship zu gewinnen.

Hyperblade heißt die neue Sportart, die entfernt an Hockey erinnert und in Bowls ausgetragen wird, die dem Inneren einer ausgehöhlten Gurke ähneln. Zwar besteht das Hauptziel des Games immer noch darin, den sogenannten Rok ins gegnerische Tor zu befördern, doch auf dem Spielfeld stehen den zwölf Mannschaften

zahlreiche Mittel zur Verfügung, mit denen man dem Gegner erhebliche Schmerzen zufügen kann. Grafisch macht Hyperblade mit seinen groben Polygonen nicht allzuviel her, aber das Game entwickelt eine solche Rasan- z, daß das Fehlen von Texturen kaum mehr ins Gewicht fällt. Entschädigt wird man für die Kargheit auch durch die perfekte physikalische Umsetzung der Körper auf den zahlreichen Schrägen: Steigungen und Gefälle kann man zum Abbremsen oder zum schwungvollen Beschleunigen ausnutzen, daß es eine wahre Freude ist.

Statement

Eine Zeitlang macht das rasant Herumschlittern in der Hyperblade-Bowl wirklich Spaß, aber die-



ser Effekt nutzt sich doch recht schnell ab, zumal die Handlungsmöglichkeiten ziemlich begrenzt sind. Und dann bleibt nur noch ein fader Nachgeschmack ob des Kults der Rücksichtslosigkeit, der in diesem Spiel allzu offen propagiert wird. Auf keinen Fall gehört dieses Game in Kinderhände!

Ellbogengesellschaft

So spaßig auch die Bewegungsabläufe in den Rundungen der „Gurke“ sind, ganz unbedenklich ist das Spielprinzip von Hyperblade nicht: In diesem Spiel wird einfach zu drastisch gezeigt, wie man durch Rück-



Beim Aufeinanderprallen der beiden Mannschaften wird Blutvergießen nicht ausbleiben. Auch vor dem Töten der Gegner schrecken die Spieler nicht zurück.

sichtslosigkeit, die auch das Köpfen des Kontrahenten nicht ausschließt, zum Ziel kommt. „Gefestigte“ Erwachsene mögen durchaus Spaß an einem temporären Multiplayergame für bis zu vier Spieler im Netzwerk haben. Doch auch hier wird wahrscheinlich die Motivation ziemlich schnell nachlassen, sobald man die nicht ganz einfache Steuerung einmal im Griff hat. Hyperblade kann nämlich keinesfalls mit der Spieliefe eines guten, „richtigen“ Sportspiels mithalten. Auch der energiegeladene Soundtrack mit den anfeuernden Publikumsgeräuschen reißt da nicht mehr viel heraus.

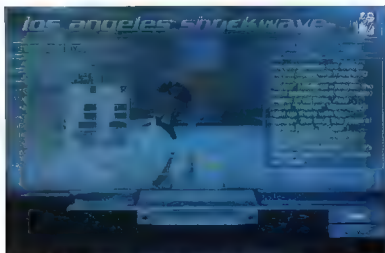
Herbert Aichinger ■



Über ein Info-Menü kann man über seine Spieler-Recken ebenso martialische wie dümmliche Daten abrufen.



Zwei „Shockwaves“ nehmen in der gurkenförmigen Bowl einen „T-34“ in die Zange.



Bevor man sich ins Kampfgetümmel stürzt, bekommt man eine detailliert aufgeschlüsselte Beschreibung der eigenen Mannschaft.

SPECS & TECHS	
VE4	Testatur
SV64	Maus
DOWNWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 80 MB	General Midi
CD 164 MB	Audio
REQUIRED	
P ntium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
bis zu 4 Spieler im Netzwerk	

RANKING	
Action	
Grafik	61%
	69%
Handling	67%
Spielepaß	53%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 80,-
Release	Dezember 96

1 Spiel geschenkt bei unserer „3+1 Aktion“ (Kein Club und keine weiteren Abnahmeverpflichtungen.)

Games 4 U

Tel. 05251-7743-11, 12 oder 13, Fax 774310
von 8:30 - 20:00 Uhr!

Happy New Year!

Unsere BSE-Preise:
Einfach zum Verrücktwerden!

Down in the Dumps

dt. Version

66,66

Fifa Soccer 97

dt. Version

69,95

Have a N.I.C.E. Day

dt. Version

59,95

Holiday Island

dt. Version

64,44

„3 + 1 Aktion“

Bei einer Bestellung von
3 Games erhalten Sie 1 CD-ROM-
Game unserer Wahl gratis dazu!

M.A.X.

dt. Version*

72,27

Risiko

dt. Version

66,66

Star General

dt. Version

64,44

Tomb Raider

dt. Version

59,95

Games 4 U

is a division of
Litfin Publishing GmbH & Co.
Waldenburger Str. 13, D-33098 Paderborn
Tel. 05251-7743-11, 12 oder 13
Fax 05251-7743-10

Verstandkosten. Nachnahme: 9,50 DM + 3,- DM
Post-NN-Gebühr, Vorkasse: 7,- DM, ab 200,- DM
Bestellwert versandkostenfrei. Ausland auf Anfrage.
Druckfehler, Preis- und Produktänderungen
vorbehalten. Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen,
die wir Ihnen gerne zusenden. Bei
Annahmeverweigerung: 20,- DM Kostenpauschale.
Kein Club & keine weitere Abnahmeverpflichtung.

Alle Titel für PC CD-ROM!		
3 Skulls of the Toltecs	73,33	DV
Alien Trilogy	69,95	DV
American Dream	34,95	DV
Angst	Anfrage	DA *
Baphomets Fluch	69,95	DV

Jetzt vorbestellen:
„Die Highlights 1997“
Für jede neue Vorbestellung erhalten
Sie einen ausgewählten Computerspiel
Soundtrack unserer Wahl auf CD.

Bleifuß 2	54,95	DV
Blue Ice	72,22	DV
Bubble Bobble	64,95	DA
Bundesliga Manager 97	79,95	DV
Civilization 2	79,95	DV
Civilization 2: M. Disk	39,95	EV *
Comanche 3	79,95	DV *
Command&Conquer	89,95	DV
Command&Conquer 2	79,95	DV
Creatures	69,95	DV
Crusader: No Regret	64,95	DV
Daggerfall	74,95	DV
Das Hexagon Kartell	69,95	DV
Deadlock	74,95	DA
Der Planer 2	74,95	DV
Descent 2	79,95	DA
Destruction Derby 2	71,11	DA
Diablo	74,95	DA
Die Akte Pandora	74,95	DV
Die Fugger 2-Relaunch	59,95	DV
Die Siedler 2	69,95	DV
Die Siedler 2: M.-Disk	29,95	DV
Discworld 2	74,95	DV
Dominion	74,95	DV *
Down in the Dumps	66,66	DV
Dragon Lore 2	Anfrage	DA *
DSA 3 - Schatten ü.Riva	49,95	DV
Dungeon Keeper	79,95	DV *
F-22 Lightning 2	84,95	DV
F1 Grand Prix 2	89,95	DV
F1 Manager 96	69,95	DV
Fifa Soccer 97	69,95	DV
Flottenmanöver	69,95	DV
Flying Corps	79,95	DV *
Gene Wars	79,95	DV
Grand Prix Manager 2	79,95	DV
Have a N.I.C.E. Day	59,95	DV
Heroes of M&M Magic 2	Anfrage	DA *
Holiday Island	64,44	DV
Hugo 4	59,95	DV
Jagged Alliance 2	74,95	DV
KKND	Anfrage	DA *
Leisure Suit Larry 7	74,95	DV

Alle Titel für PC CD-ROM!		
Links LS	99,95	DA
Little Big Adventure 2	Anfrage	DV *
Lords of the Realm 2	77,77	DV *
M.A.X.	72,27	DV *
Mad TV 2	74,95	DV
Master of Orion 2	79,95	EV
MDK	77,77	DV *
Mechwarrior 2-Merc.	79,95	DV
Monopoly	64,95	DV
Monster Truck Madness	74,95	DA
Muppet Treasure Island	Anfrage	DV *
Mutation of JB	39,95	DV

Gewinnen Sie tolle Preise rund um den Computer!

Wieviele Titel sind in dieser Anzeige
mit einem (*) Stern gekennzeichnet?

Nascar Racing 2	74,95	DA
NBA Full Court Press	Anfrage	DV *
NBA Live 97	74,95	DV
NHL Hockey 97	69,95	DV
Orion Burger	69,95	DV
Panzer Dragoon	69,95	DV *
Phantasmagoria 2	79,95	DV
Privateer 2-The Darkning	79,95	DV
Realms of the Haunting	77,77	DV
Risiko	66,66	DV
Schleichfahrt	69,95	DV
Sega Rally Champ.	69,95	DV *
Shattered Steel	79,95	DA
Sherlock Holmes 2	79,95	DV
Shine	82,22	DA
Silent Hunter	69,95	DV
Sonic	54,95	DA
Star General	64,44	DV
Steel Panthers 2	Anfrage	DV *
Syndicate Wars	79,95	DV
T.F.X. EuroF.2000 Plus	84,95	DV *
The Need f. Speed S.E.	79,95	DV
Theme Hospital	74,44	DV *
Time Commando	74,95	DV
Tomb Raider	59,95	DV
Toonstruck	71,11	DV
TopWare Gold Games	39,95	DV
Tunnel B1	Anfrage	DV
U.S. Navy Fighters 97	77,77	DA
Virtua Fighter	74,95	DA
Wages of War	Anfrage	EV *
Warcraft 2 Plus	79,95	DV
Warwind	64,95	DV
X-Wing vs. Tie Fighter	79,95	DA *
Z	74,95	DV

Weitere Titel auf Anfrage!

Have a N.I.C.E. Day

Young Guns

Ein Autorennspiel, bei dem man seinen Weg mit Waffen freischießt? Ja, vor zehn Jahren gab es mal ein gutes. Ein Spiel für Windows 95? Kann ja nur langsam sein. Aus Deutschland? Ach so, doch eine Wirtschaftssimulation. Daß man hin und wieder die gewohnten Denkmuster verlassen muß, um sich dem Unglaublichen zu öffnen, zeigt Magic Bytes' langerwartetes Action-Rennspiel Have a N.I.C.E. Day.

In der Tat hört sich die Beschreibung des Spiels genau wie diejenigen der unzähligen Action-Rennspiele an, die den Spieler in ein gut motorisiertes Fahrzeug setzen und mit einem beeindruckenden Arsenal an unterschiedlichen Waffen die leicht dümmlischen Gegner von der Strecke schießen lassen. Obwohl diese Spielidee alles andere als neu ist, hat es in den letzten zehn Jahren kaum ein Softwarehaus

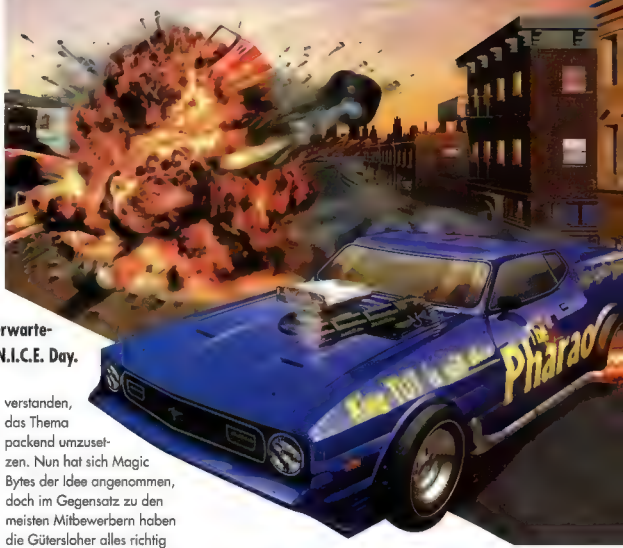
verstanden, das Thema packend umzusetzen. Nun hat sich Magic Bytes der Idee angenommen, doch im Gegensatz zu den meisten Mitbewerbern haben die Gütersloher alles richtig gemacht. Da gleichzeitig Wert auf exzellente Grafik, einfache Steuerung - bei halbwegs realistischem Fahrverhalten - und gute Gegnerintelligenz gelegt wurde, erwartet den Spieler

ein atemberaubendes Spielerlebnis. Dies darf durchaus wörtlich verstanden werden, da die schnellen Wagen auf den zum Teil sehr schwierigen Rennstrecken so manchen Fahrer arg ins Schwitzen bringen. Im Trainingsmodus lassen sich die phantasievollen Pisten in Ruhe betrachten: nur auf den wenigsten Strecken finden sich längere Geraden, die zum Ra-

sen einladen. Meist wartet an deren Ende eine Kurve mit gelb lackierten Leitplanken, die den Fahrer nach einer wohldefinierten Vollbremsung in ein wahres Labyrinth führt. Dort reihen sich Loopings an Sprungschancen und Kurven verschiedener Radien, Geraden verführen zum Gasgeben - bis man unversehens vor der nächsten Abbiegung steht.

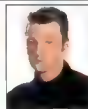


Gut zu erkennen sind die Haftminen an der Stoßstange, die bei einem Auffahrunfall an das folgende Fahrzeug weitergereicht werden können.



Statement

Die Suche nach einem Nachfolger des Klassikers Death Track kann wohl abgebrochen werden. Wie kein anderes Spiel des Genres vermag Have a N.I.C.E. Day Fahrspaß und Action miteinander zu verbinden: durchdrachte Strecken, eine kleine Auswahl wirkungsvoller Waffen, Gegner mit fairer Spielstärke und eine phantastische Grafik-Engine machen das Spiel zu einer explosiven Mischung - und aufgrund der verschiedenen Ligen zu einem Dauerbrenner!



Möglichkeiten zum Geldausgeben

Als ob der Spieler mit den Strecken nicht bereits genug gefordert wäre, machen ihm die sieben anderen Fahrer das Leben noch schwerer. Die mit MG und Raketen ausgestatteten Fahrzeuge scheren sich vor allem in den unteren Ligen wenig um gute Plazierungen, hier ist vor allem der Kampf gefragt. Neben den Offensiv-Waffen können auch Ölprüfzen, Haftminen, Nägel und Kugeln auf den Strecken verteilt werden - gerade vor engen Kurven sorgen diese für gute Ergebnisse. Diese Waffen stehen natürlich nicht unbegrenzt zur Verfügung: einerseits ist das Fassungsvermögen der Fahrzeuge beschränkt, andererseits gehen diese Add-Ons gehörig ins Geld. Um sein Portemonnaie aufzufüllen, gibt es nur wenige Möglichkeiten: man muß ein Rennen mit einem Platz unter den besten drei abschließen, die Meisterschaft gewinnen oder einen der compu-

tergesteuerten Konkurrenten bei einem Duell in die Knie zwingen. Auf den Sieg bei einem Duell kann man sein gesamtes Guthaben setzen, besonders Wagemutigen steht sogar die Möglichkeit offen, seine hart erkämpften Meisterschaftspunkte auf's Spiel zu setzen.

Sicherheitsausrüstung

Aber auch Verfechtern des friedlichen Rennsports steht eine Reihe von Anbausätzen zur Auswahl, die für die schnellen Fahrzeuge der oberen Ligen oft genug der einzige Garant zum Zieleinlauf sind. Da die Wagen beim Bremsen stark über die Vorderräder schieben, landet man oft genug in der Leitplanke einer engen Kurve. Um einem vorzeitigen Totalschaden vorbeugen zu können, sollte man sein Fahrzeug daher mit einer Leitplankenführung ausstatten, die es einem gestattet, die besonders kritischen Kurven ohne einen Kratzer zu durchfahren - und das bei Vollgas. Wie die



Alle zwölf Strecken lassen sich auch bei Nacht befahren, was in erster Linie für romantische Beleuchtung und schlechte Sicht sorgt.



Auf einigen schlechten Straßen kann man in bedrohliche Schräglagen geraten. Nur mit starken Nerven kommt man aus solchen Situationen heraus.

Strecken



Looping-Kombinationen (Arctic 1) und weitläufige Kurven (Arctic 2) zeichnen die Eisstrecke aus.



Ein Doppel-Looping (Chicago 1) und schnelle Kurven (Chicago 2) im Norden Amerikas.



In der Wüste gibt es lange Geraden (Cactus 1) und enge Kurvenkombinationen (Cactus 2).



Im fernen Osten gibt es zahlreiche Loopings (China 1) und anstrengende Kurven (China 2).



Kurven-Labyrinth (Cheops 1) und die längste Gerade (Cheops 2) gibt es in Ägypten.



Bei den Mayas wird ein gefühlvoller Gasfuß (Maya 1) und hohe Konzentration gefordert.



Ein Stau ist das gefährlichste, was einem passieren kann. Überall sind Gegner in guter Position für Minen- und MG-Angriffe.



Der Sprung durch einen Looping sieht zwar spektakulär aus, ist aber eine der einfacheren artistischen Einlagen, die den Spieler erwarten.

meisten Add-Ons steht auch die Leitplankenführung nur für ca. fünf Sekunden zur Verfügung, danach sollte man sich außer Gefahr begeben haben. Dazu dient ein weiteres Add-On, das allerdings nur auf Geraden Ver-

wendung finden sollte: das Nitro. Für einige Sekunden erhöht sich die Motorleistung um ca. 200 PS, womit man schnell aus der gegnerischen Reichweite gelangt, aber gleichzeitig seinem Motor nachhaltig schadet.

von den gegnerischen Treffern überrascht. Ein weiterer Minuspunkt ist die Tatsache, daß immer nur eine einzige Waffe oder Tuningteil gleichzeitig aktiv sein kann. Bei eingeschaltetem Bodensauger Nägel zu verteilen, ist nicht möglich.

Day aber in jedem Fall. Die Grafik wirkt durch die hohe Auflösung zwar etwas steril, nach kurzer Zeit hat man sich aber an die geraden Linien und gelegentlichen Straßen gewöhnt. Der Sound hinkt der Grafikqualität etwas hinterher, vor allem die Motorengeräusche klingen völlig unglaubwürdig. Immerhin unterstreichen fünf Audioclips das Spielgeschehen, der instrumentale Hardrock sorgt beim Spieler für die nötige Aggressivität. Die Steuerung ist hingegen sehr gut gelungen - sofern man einen analogen Joystick mit vier Feuerknöpfen besitzt. Ansonsten liegt die Waffenauswahl oder die (abschaltbare) Gangschaltung auf der Tastatur, was für hohe Reaktionszeiten sorgt und den Spieler manchmal das Lenkrod verfehlen läßt.

Harald Wagner ■

Fahrzeuge



Der Chevy kann mit seinen 350 PS durch die Kurven rasen, ohne daß man vom Gas gehen müßte. Handicap: geringe Beschleunigung.



Durch das straffe Fahrwerk läßt sich der Mustang flott durch die meisten Kurven manövrieren, bricht der Wagen aber einmal aus, läßt er sich kaum abfangen.



Der normale Motor (400 PS, 300 km/h) sorgt beim Hellcat bereits für anständige Fahrleistungen, die Hubschrauberturbine hilft, wenn etwas Beschleunigung gefragt ist.

Handicaps

Vielen Spielern wird das Driften fehlen, das in den letzten Jahren bei Rennspielen aller Art in Mode gekommen ist. Magic Bytes hat nicht nur auf ein solch angenehmes Fahrverhalten verzichtet, sondern läßt die Rennwagen gnadenlos untersteuern: die Autos schieben auch bei schneller Kurvenfahrt über die Vorderräder, Fahrfehler lassen sich also kaum korrigieren. Da Have a N.I.C.E. Day keine veränderlichen Spoilereinstellungen vorweisen kann, muß man sich mit dem Bodensauger behelfen, der den Wagen mit Vehemenz an die Piste saugt. Allerdings hält auch dieser nur wenige Sekunden vor, so daß man fast über die gesamte Renndauer seine höchste Aufmerksamkeit auf die Piste und die Gegner gleichzeitig richten muß. Ein gutes Hilfsmittel dazu wäre ein Rückspiegel, den die Designer aber leider vergessen haben. Obwohl am Bildrand ein winziger Streckenradar zu finden ist, wird man also stets

Blitzschnell und sauber

Auffälligstes Merkmal des Spiels ist die Grafik-Engine: selbst auf einem nicht mehr ganz taufrischen Pentium 100 läßt sich das Spiel problemlos in SVGA spielen, die Framerate bleibt dabei trotz zahlreich dargestellter Details nur wenig unter zwanzig Bildern pro Sekunde. Nur wenn sehr viele Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind, geht die Engine etwas in die Knie, spielbar bleibt Have a N.I.C.E.

SPECS & TECHS	
VGA	Tastatur
SVGA	Maus
00%/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 50 MB	GeneralMidi
CD 350 MB	Audio
REQUIRED	
486 DX4/100	8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 133	32 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
8 im Netzwerk	

RANKING	
Rennspiel	
Grafik	93%
Handlung	78%
Handling	85%
Spielspaß	87%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Magic Bytes
Prels	ca. DM 100,-
Release	Januar '97

CDs

CD-ROMs

Mega Discs

schon ab

5,-*

* zzgl. DM 3,-
Versandkosten



The Best
of 1999
CDs 396796



Kelly Family
The Kelly Family
CD 379406



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Blanchina
Blanchina
CD 394806



Blanchina
Blanchina
CD 394806



Blanchina
Blanchina
CD 394806



Blanchina
Blanchina
CD 394806



Blanchina
Blanchina
CD 394806



Blanchina
Blanchina
CD 394806



Blanchina
Blanchina
CD 394806



Blanchina
Blanchina
CD 394806



Blanchina
Blanchina
CD 394806



Blanchina
Blanchina
CD 394806



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 395244



Tornado
Tornado
CD-ROM 536516



Tornado
Tornado
CD-ROM 536516



Tornado
Tornado
CD-ROM 536516



Tornado
Tornado
CD-ROM 536516



Tornado
Tornado
CD-ROM 536516



Tornado
Tornado
CD-ROM 536516



Tornado
Tornado
CD-ROM 536516



Mephiste
Mephiste
CD-ROM 537530



Mephiste
Mephiste
CD-ROM 537530



Mephiste
Mephiste
CD-ROM 537530



Mephiste
Mephiste
CD-ROM 537530



Mephiste
Mephiste
CD-ROM 537530



Mephiste
Mephiste
CD-ROM 537530



Masterly
Masterly
CD-ROM 536523



Masterly
Masterly
CD-ROM 536523



Masterly
Masterly
CD-ROM 536523



Masterly
Masterly
CD-ROM 536523



Masterly
Masterly
CD-ROM 536523



Masterly
Masterly
CD-ROM 536523

Gratis

Diese tolle 35mm-Focus-Free-Kamera erhalten Sie als Dank für Ihr Interesse am Bertelsmann Club. Sie können sie auf jeden Fall behalten, auch wenn Sie letztlich nicht von den Vorteilen des Clubs überzeugt sein sollten.

Das sind Ihre Vorteile:

Das Test-Paket für Neumitglieder - 10 Tage risikolos testen!
Wir machen Ihnen das Kennenlernen so leicht wie möglich. Sie erhalten 2 Titel Ihrer Wahl zum Super-Preis, den großen Katalog mit über 1000 aktuellen Angeboten, die Beiratskommission mit allen wichtigen Informationen rund um den Club und weiteren Angeboten, sowie die tolle 35 mm-Focus-Free-Kamera GRATIS!

Der Club-Katalog - das Beste aus Buch, Musik und Video!
Suchen Sie in Ruhe zu Hause aus dem Katalog aus. Bestellen Sie rund um die Uhr - per Telefon, Fax oder Post. Oder kommen Sie einfach in eine der 300 Bertelsmann Club Filialen - eine ist auch in Ihrer Nähe!

Jede Menge Preisvorteile und die Geld-zurück-Garantie!
Wenn Sie innerhalb von 3 Monaten eines unserer Bücher woanders in vergleichbarer Ausstattung zum gleichen Preis oder günstiger finden, erhalten Sie Ihr Geld zurück. Garantiert!

Einkaufen - Immer und überall. Ganz nach Lust und Laune!
Suchen Sie in Ruhe zu Hause aus dem Katalog aus. Bestellen Sie rund um die Uhr - per Telefon, Fax oder Post. Oder kommen Sie einfach in eine der 300 Bertelsmann Club Filialen - eine ist auch in Ihrer Nähe!

Bertelsmann Club

Mein Vorteils-Coupon

JA ich möchte die Bertelsmann Club-Vorteile kennenlernen, da ich zur Zeit kein Kunde beim Club bin. Schicken Sie mir 10 Tage zur Ansicht:

Hier meine 2 Wunsch-Titel: (Russell/ Mr. entragen)

1 2

Ich beziehe meine 2 Artikel per Rechnung (* zzgl. DM 3,- Versandkosten). Nur wenn ich meine Artikel behalte, habe ich das Anrecht, auch künftig die Bertelsmann Club-Kundenvorteile zu nutzen. Dieses Anrecht gilt zunächst für 2 Jahre und verlängert sich automatisch um jeweils 1 Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich darauf verwichte. Ich erhalte 4 mal im Jahr gratis den Katalog, aus dem ich mindestens einen Artikel kaufe. Komme ich bis zum angegebenen Termin im Katalog nicht dazu, wird mir der Spitzentitel des Quartals zugewinkt.

Coupon abschicken an: Bertelsmann Club, 33302 Gütersloh
Befolgung auch in der Schweiz und Österreich möglich.

Frau ☐ Herr ☐ (bitte ankreuzen)

Vorname Nachname A UC 01331/00416

Straße/Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon für Informationen und Rückfragen

Kauf ohne Risiko: Altes, was ich hier bestellt e, erhalte ich für 10 Tage zur Ansicht - mit vollem Rückgaberecht.

☒ Datum Unterschrift (als Empfangsberechtigt)
Bitte nicht unterschreiben!



Bestellannahme

CD-ROM-GAMES

CD-ROM-GAMES

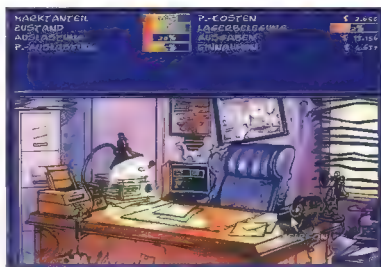
* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – zum vorbehalten – Preschrit nur solange Vorrat reicht! – versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90 Vorkasse plus DM 8,00 Ausand; Nur Vorkasse gegen Eurocheck - DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse In- und Eurocheck: Mindestbestellwert DM 30,00, Software ab DM 200,00 Bestellwert nur in mind. versandkostenfrei!

Der amerikanische Autobauer Henry Ford, seines Zeichens Erfinder der Fließbandproduktion, hätte sicher seine helle Freude daran, wie deutsche Softwaregeschmiedeten nach wie vor Jahr für Jahr eine Wirtschaftssimulation nach der anderen vom Band rollen lassen.

Fernseher, Zeitungen, Krankenhäuser, Reedereien, Teutonenrills, Autobauwerken, Expeditionen - es gibt fast keinen Berufszweig, den deutsche Programmierer nicht in eine Wirtschaftssimulation verwandeln können. Hatten wir nicht auch schon mal eine waschechte „Wirtschafts“-Simulation?...ja, vor ein paar Jahren gab's mal ein (deutsches) Spiel, in dem man Pizzerien managen mußte und abendrein noch selber seine Lieblingspizza kreieren konnte. Die meisten der oben genannten WiSims sind zwar solide programmiert, weisen aber kaum innovative Züge auf - so auch American Dream, in dem man eine Burger-Kette aufbauen, möglichst viel Geld scheffeln oder - man höre und staune - seinen ganz persönlichen „Skull Burger“ entwickeln darf.

American Dream

MacSim



Wie in den meisten deutschen WiSims ist auch in American Dream das Büro des Managers die Schaltzentrale, aus der man sein Burger-Imperium steuert.

Für alle, die Veränderungen fürchten wie der Teufel das Weihwasser, ist American Dream das ideale Programm - vom ersten Moment an fühlt man sich hier heimisch: die einschlägigen Cartongrafiken, die einem in ähnlicher Form schon in Mad Soundso, Biing und, und, und...begegnet sind, die typisch deutsche Düdelmusik im Hintergrund, die Spieloptionen - alles schon x-mal dagesessen.

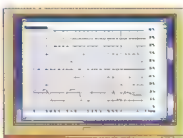
Die üblichen Zutaten

So können Sie gegen sechs unterschiedlich starke Gegner vom

Spaghettikoch bis zum Chinesen antreten, Personal heuern und feuern, sich um den Warenbestand Ihrer Filialen kümmern, neue Zweigstellen einrichten, Werbung in lokalen und überregionalen Zeitungen schalten, sich von einem Detektiv beschützen lassen, den Gegner sabotieren etc.. Später haben Sie dann auch die Möglichkeit, Ihre zunächst unscheinbaren Burger-Klitschen zu respektablen Fast-Food-Tempeln auszubauen oder sich bei der Meinungsforschung über Ihr Image bei den Kunden oder über den Marktbedarf zu informieren. **Herbert Aichinger**



Seinen Lagerbestand sollte man stets gut im Auge behalten.



Untrügliches Zeichen für eine deutsche WiSim: unzählige Tabellen...

Statement

Der „amerikanische Traum“ geistert nun schon seit mehr als 100 Jahren durch die Welt, und auch Sunflowers' USA-Träumereien bieten inzwischen nichts Neues mehr. Wer sich an deutschen WiSims bisher noch nicht „sattgegessen“ hat, kann bei diesem Programm jedoch bedenkenlos zugreifen - er bekommt für sein Geld solide, leicht verdauliche Hausmannskost.



Zunächst sieht unsere Burger-Klitsche noch nicht sehr einladend aus - aber das ändert sich schnell.

SPECS & TECHS	
VGA	Tastatur
SVGA	Maus
OS/2 V3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 50 MB	General Midi
CD 164 MB	Audio
REQUIRED	
486DX2/66, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 90, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Wirtschaftssimulation	
Grafik	55%
	52%
Handling	75%
Spielspaß	62%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sunflowers
Preis	ca. DM 50,-
Release	Dezember 96

Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00

5th Musketeer
Nikodemus & Tintin
Top-Spiele im Angebot!

[illegible]

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20,- DM). UPS NN zzgl. 15,- DM, bei Vorkasse zzgl. 10,- DM. Post NN zzgl. 10,- DM, bei Vorkasse zzgl. 6,- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen! Postversand: Postofel ab 250,- DM. Postaufschlag:

Terminator: SkyNET

Blechspielzeug

Seit einiger Zeit werden die Stimmen nach „mehr Spieltiefe in Actionspielen“ immer lauter, mit stupider Ballerei kann man heutzutage nur noch wenige Spieler vor den Bildschirm fesseln. Dabei ist die Lösung dieses Problems naheliegend: eine handvoll Puzzles, ein abwechslungsreicher Spielablauf und eine faszinierende Story reichen eigentlich aus, um ein 3D-Actionspiel für eine breitere Zielgruppe interessant zu machen.

SkyNET hebt sich von der breiten Masse der 3D-Actionspiele ab, handelt es sich doch um kein gewöhnliches Spiel dieses Genres. Die meisten der insgesamt acht Missionen werden zwar wie üblich zu Fuß bestritten, manchmal muß man sich allerdings auch in einen Jeep oder einen futuristischen Helikopter schwingen, um die kniffligen Aufträge zu meistern. Dabei kann und

sollte man sich in dem vorhandenen Tutorial erst einmal mit der Steuerung vertraut machen, denn das Interface ist zwar sehr durchdacht, am Anfang jedoch ein wenig gewöhnungsbedürftig - nach einigen Spielminuten springt und duckt man sich aber fast schon intuitiv.

Motivationsfaktor: Atmosphäre

Der größte Motivationsfaktor bei SkyNET ist die packende Atmosphäre - ein Beweis dafür, daß sich teure Lizenzen durchaus auszahlen können. Abgesehen von dem Background, zeichnet sich das Spiel aber vor allem durch ausgefeilten Missionsaufbau aus. Beispiel: lebenswichtige Daten wurden via Satellit von einem Stützpunkt zu einem U-Boot transferiert. Man muß das U-Boot nun ausfindig machen, die Sicherheitsvorkehrungen überwinden und die Daten zurück-

bringen. Das Vorhaben wird allerdings durchschaut und das U-Boot per Selbstzerstörungsmechanismus versenkt - jetzt ist es die Aufgabe des Spielers, aus dem sinkenden Ungetüm unbeschadet herauszukommen.

In dieser Art sind alle Missionen miteinander verknüpft. Auf komplett eigenständige Aufträge wurde verzichtet, weil es zu abgehackt wirken würde. Ein kleines Manko sind jedoch die Videosequenzen, in denen man weiterführende Informationen zu einer Mission bekommt: die Schauspielerei ist eher zweitklassig, und auch die technische Qualität der kurzen Filmchen kann leider kaum überzeugen.

Schnelle Grafik-Engine

In einem hervorragenden Licht präsentiert sich hingegen die Grafik-Engine. Wenn man SkyNET über Tastatur und Maus spielt, kann man in Sekundenbruchteilen den Blickwinkel verändern. Das ist auch bitter notwendig, denn schließlich wird man auch aus der Luft unter Beschuß genommen. Die hohe Geschwindigkeit wird durch einen kleinen Trick ermöglicht: die Anzahl der



Auf der linken Seite sehen Sie einen Screenshot von SkyNET im neuen SYGA-Gewand, rechts einen Screenshot der etwas älteren Engine, die auch für schwächere Gegner geeignet ist.



Sie müssen in das Gebäude von Cyberdyne. In dem Krater vor dem Haus ist allerdings die Radioaktivität so hoch, daß dieser einfache Weg verbaut ist.



Von einem der anliegenden Gebäude zu springen, ist bestimmt keine besonders gute Idee. Allerdings steht hier eine Laterne erstaunlich weit am Abgrund...



Die Laterne wird mit der Shotgun „gefällt“ und zu einer Brücke umfunktioniert. Sie reicht jedoch nicht ganz, so daß noch ein „kleiner Sprung“ notwendig wird.



Auf der anderen Seite kann man nun das Treppenhaus betreten und sich so bis zum Kellerschloß durcharbeiten. Hier befindet sich die Zentrale von Cyberdyne.

Farben wurde einfach auf ein Minimum reduziert, weiter entfernte Objekte nicht mit Texturen versehen. Während des Spiels macht sich dieser technische Kniff kaum bemerkbar, denn in einem Endzeit-Szenario erwartet man selten blühende Felder, sondern eher eine kahle und triste Landschaft. Die Darstellung der Kampfroboter entspricht den Erwartungen, die man an eine Umsetzung des Kultstreifens stellt. Vor allem die gigantischen Metallkolosse, die oft drei- bis viermal so groß sind wie der Spieler, können auf ganzer Linie überzeugen. Die Anforderungen an die Rechenleistung bleiben dabei im erträglichen Rahmen. Ab einem Pentium 100 mit 16 MB RAM spielt sich SkyNET auch in hoher Auflösung flüssig, für langsamere Rechner steht aber trotzdem ein VGA-Modus zur Verfügung.

Multiplayer-Modus

Terminator: SkyNET bietet aber nicht nur acht neue Missionen, es besteht auch die Möglichkeit, alle Levels des Vorgängers einzubinden und in VGA spielen zu können. Außerdem hat Bethesda endlich an einen Multiplayer-Modus gedacht, so daß man zu viert im Netz gegeneinander antreten kann - auch die Rolle eines Terminators kann hier übernommen werden.

Oliver Menne ■



SkyNET plant eine Atomrakete zu starten, um den Krieg gegen die Menschheit endlich für sich zu entscheiden. Nur Sie können dieses Vorhaben vereiteln.



An Bord eines futuristischen Helikopters können Sie alle Gegner auch aus der Luft unter Beschuß nehmen. Dazu stehen Ihnen ein überdimensionales Lasergewehr und durchschlagkräftige Raketen zur Verfügung.

Statement

Terminator: SkyNET konnte sofort begeistern. Die exzellente Engine erlaubt blitzschnelle Reaktionen und hinterläßt sogar im hochauflösenden Modus einen flüssigen Eindruck. Die Missionen sind ausgefeilt und abwechslungsreich - man erlebt einen Abschnitt im Leben eines Rebellen quasi live mit. Einziger Kritikpunkt ist die Spieldauer, denn die acht Missionen sind in relativ kurzer Zeit erledigt, dem Rebellen dürstet es nach mehr Roboterfutter! Trotzdem ist Terminator: SkyNET für Actionfans ein rundum gelungenes Produkt, das nicht zuletzt durch den sensationellen Preis überzeugen kann.



Offt muß man sich erst einen Weg in eine Basis suchen. Hier versperrt ein Laserzahn den Eingang zur Zentrale. Es muß irgendwo eine Hintertür geben.

SPECS & TECHS	
VGA	Tastatur
SVGA	Maus
80S/MIN 3.3	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
MD 20MB	General MIDI
CD 400MB	Audio
REQUIRED	
486 DX2/66, 8 MB RAM	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 120, 16 MB RAM	DoubleSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
zwei Spieler über Modem, vier Spieler im Netzwerk	

RANKING	
3D-Action	
Grafik	79%
Handlung	70%
Handlung	85%
Spielspaß	82%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bethesda
Preis	ca. DM 50,-
Release	Januar 97

Power F1

Rutschpartie

Rennspiele stehen momentan sowohl bei den Publishern als auch bei den Spielern hoch im Kurs. Verständlich, daß kaum ein Unternehmen diesen Trend verpassen möchte. Die Formel 1 ist aufgrund des großartigen Erfolgs von Grand Prix 2 da natürlich ein ganz besonders beliebtes Thema...

Die von Domark erworbene Lizenz bezieht sich auf die Saison 1995, d. h. die im Spiel verwendeten Daten sind um ein Jahr „aktueller“ als bei Grand Prix 2, und es stehen insgesamt 17 Rennstrecken zur Verfügung.

Daß es sich bei Power F1 eher um ein Actionspiel als um eine ernsthafte Simulation handelt, wird schon bei den Optionen offensichtlich. Vor Beginn ei-

ner Meisterschaft läßt sich festlegen, ob man über die komplette Distanz gehen oder vielleicht nur drei bzw. fünf Runden drehen möchte und ob 12 oder 24 Piloten an den Start gehen sollen. Multiplayer-Fans werden sich über den Splitscreen-Modus freuen, an einem Netzwerk-Patch wird allerdings noch eifrig gearbeitet.

Darüber hinaus können natürlich auch Veränderungen am Fahrzeug vorgenommen werden, doch leider beeinflussen diese Modifikationen das Verhalten der Rennwagen nur wenig. Das Fahrverhalten bzw. die Fahrphysik sind gleichzeitig der größte Kritikpunkt bei Power F1: in den leichten Spielstufen können Auslaufzonen als Abkürzungen benutzt werden, auch selbst ein Ausflug ins Kiesbett wirkt sich nur geringfügig auf die Rundenzeiten aus. Erhöht man schließlich den Schwierigkeitsgrad, so machen sich Eskapaden wie diese zumindest stärker bemerkbar. Auch die Steuerung der Boliden ist



Das actionlastige Gameplay kann leider nicht mit der gelungenen Grafik-Engine mithalten. Vor allem die Darstellung der Rennwagen kann überzeugen.

ein wenig eigenwillig, Faktoren wie zum Beispiel „Fliehkraft“ werden nur ausreichend berücksichtigt, und die Lenkung ist viel zu sensibel. Vor allem über Tastatur ist Power F1 kaum spielbar, aber auch mit einem Joystick oder Lenk- rad schleudert der Wagen bei kleinsten Lenkmanövern oft genug an der Bande. Hier stellt sich schon bald ein gewisser Frustrationsfaktor ein.

Tolle Grafik statt realistischer Fahrphysik

Ein dickes Lob hat Domark hingegen für die grafische Darbietung verdient. Besonders in hoher Auflösung ma-

chen Wagen und Kurse aufgrund der vielen kleinen Texturen einen sehr detaillierten Eindruck, die zahlreichen Kameraperspektiven erhöhen die Übersicht, und verschiedene Wetterverhältnisse sorgen für Abwechslung auf der Strecke. Die Hardware-Anforderungen halten sich im Vergleich zu anderen Spielen dieses Genres in Grenzen: ab einem Pentium 100 mit 16 MB RAM spielt sich Power F1 bei voller Detailstufe flüssig, bei leistungsschwächeren Rechnern kann aber dennoch auf einen VGA-Modus zurückgegriffen werden - der optisch leider nicht mehr allzu viel hermacht.

Oliver Menne ■



Die Daten beziehen sich auf die Saison 96: Schumi noch bei Benetton.



Im Replay kann man sich spektakuläre Szenen noch einmal ansehen.

Statement

Power F1 ist in puncto Grafik und Präsentation erstaunlich anspruchsvoll - ohne gleich sündhaft teure Hardware vorauszusetzen. Die einzigen Manko sind die Hardwareigenschaften der einzelnen Rennwagen: selbst bei einem Actionspiel sollte man die Grundsätze der Physik nicht außen vor lassen! Wer jedoch auf der Suche nach einem einsteigerfreundlichen Rennspiel mit Formel 1-Hintergrund ist, sollte Power F1 trotz diverser Kritikpunkte probierspielen.



SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVEA	Maus
005/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 19 MB	GeneralMill
CD 87 MB	Audio
REQUIRED	
486DX4/100, 8 MB RAM	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 100, 16 MB RAM	QuadSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
2 Spieler an einem PC	

RANKING

Rennspiel	
Grafik	80%
Handling	55%
Spielspaß	69%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Domark
Preis	ca. DM 80,-
Release	Dezember 96

COMMAND & CONQUER

Vol. 2: ALIENSTUFF ROT



ALIANSTUFF ROT
89,-

PCCD-ROM

AH-64D LONGBOB KOREA	49,-
AH-64D LONGBOB G.O.D. (FEB)	79,-
AUTOWRDLG	79,-
AREA 51	79,-
ATF NATO FIGHTERS	89,-
BAPHOMET'S FLUCH	89,-
BETRAHL. N. ANTARA	84,-
BLOOD & MAGIC	79,-
BUNDESLIGA MANAGER '97	89,-
CSC 1 - SVGA (FEB)	84,-
CSC 2 ALIENSTUFF ROT	139,-
CIVILIZATION I	89,-
CIVILIZATION II SCENARIOS	34,-
COMANCHE 3 0. ENG. (FEB)	79,-



DIABLO
74,-

CREATURES	89,-
DAGGERFALL DT.	89,-
DAVE'S CUP TENNIS	49,-
DAYTONA USA	89,-
DESTRUCTION CERRY 2	99,-
DIABLO	74,-
DISCOWORLD 2	74,-
DOMINION	74,-
EXT. LIGHTING 2 0"	74,-
FABLE	74,-
FIFA SOCCER 97	79,-
FLOTTENMANÖVER	99,-
FLYING CORPS	74,-
G-MANAGER 2 SPECIAL. ED	84,-
HAVE A N.I.C.E. DAY (JAN)	89,-
HEXAGON KARTELL	69,-
HNO	74,-
HOLIDAY ISLAND	79,-
INDY CAR RACING 2	29,-
JAGGED ALLIANCE 2	69,-
KNO (FEB)	64,-
LEGEND OF KYRANIDA 3	19,-

UNKS 3	89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB)	74,-
MAGIC THE CATHER NG (FEB)	89,-
MASTER OF ORION 2 (JAN)	79,-
M.A.X. (JAN)	79,-
MDK (JAN)	79,-
MED-WARRIOR 2 MERCEN. DT.	84,-
NASCAR RACING 2	79,-
NBA JAM EXTREME (FEB)	74,-
NFL LIVE 97 (JAN)	74,-
NHL 97	74,-
PANDORA AKTE	74,-
PANZER DRAGON	89,-
PHANTASMAGORIA 2	79,-
PRO PINSAL THE WEB	29,-
RALLY RACING 97	74,-
REALMS OF THE HAUNTING	79,-
RISKO	89,-
SCHLECHTFAHRT	89,-
SCHWARZE AUGEN 3	89,-
SEGA RALLY (JAN)	69,-
SHATTERED STEEL	89,-
SIEDLER V	59,-
STREET MISSION CD	34,-
SIM COPTER	79,-
SIM PARK	74,-
SONIC CD	49,-
STAR CONTROL 3	79,-
SUPER EUROFIGHTER 2000	79,-
SYNDICATE WARS	74,-
TOMB RAIDER	69,-
TOONSTRUCK	69,-
UTIMA UNDERWORLD 162	14,-
US NAVY FIGHTERS 97 (JAN)	74,-
WAR WIND	89,-
WARCRAFT 2	84,-

WARCRAFT 2 EXKL. ED	84,-
WING COM. KL. RATH. SAGA (FEB)	59,-
W. ZARDY GOLD	79,-
WWF: N. YOLP. H. JSE (JAN)	89,-
Z	89,-

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE:

SIND BEI UNSER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL VERFÜGBAR, ZÄHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN GIBT ES ZUSÄTZLICH EINE WIR EBENFALLS PORTOFREI.

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE
0180 / 52 118 44

Theo KRANZ VERLAG

THEO KRANZ VERLAG
INTERNET
WWW.THEOKRANZVERLAG.DE

VERBODEN HIERIN KOPIEREN ODER ANDERWEISE NUTZEN. BEI VERKEHR MIT UNTERSTÜTZUNG DER VERLAGSLEITUNG. VERBODEN HIERIN KOPIEREN ODER ANDERWEISE NUTZEN. BEI VERKEHR MIT UNTERSTÜTZUNG DER VERLAGSLEITUNG.

AUSTRIA BESTELLHOTLINE: 0049/85 17 37 77

NBA Live '97	69,90
DUNGEON KEEPER	69,90
DSA 3	34,90
JAGGED ALL. 2	69,90
Dominion	69,90
Ace Ventura	59,90
Armoured Fist 2.0	79,90
Com & Conq 2 Miss.	27,90
Comanche 3.0	79,90
Daggerfall	69,90
Dark Forces 2	79,90
Diablo	79,90
Domination	69,90
Down in the Dumps	69,90
Fifa '97	69,90
Formel 1	89,90
Hugo 4	59,90
Madden NFL '97	69,90
NHL '97	69,90
Privateer 2	79,90
Phantasmagoria 2	74,90
Sega Rally	67,90
Siedler 2 Miss.	27,90
Warcraft 2 Exkl. Ed.	79,90

B + E Games				Mo-Sa: 1300-2200 Uhr	
Tel. 0177/2475910, 2475911 Fax. 09721/189633 T-Online: *200570972118963#				eMail: BE.Games@t-online.de	
Alle Spiele Deutsche Vollversionen oder DA !!				Rhöndstr. 9, 97422 Schweinfurt	
11th Hour	29,90	Gold Games	34,90	Panzer Dragoon	74,90
Ameri. Dream	34,90	GP Manager 2	89,90	Pax Imperia 2	77,90
Alien Trilogy	74,90	Hattrik Wins	69,90	Perfect Ass.	69,90
ATF Gold	79,90	Have a N.I.C.E.	54,90	Planer 2 Mis.	27,90
Bayrayal i. A.	69,90	Holiday Island	69,90	Puppen, P.+P.	69,90
Birtheright	79,90	Hyperblade	79,90	Risiko	69,90
Bundliga M. 97	69,90	KKND	79,90	Road Rash	59,90
Civ. 2-Scen.	34,90	Lands of Lore 2	89,90	Schlechtfahrt	69,90
Com.&Conq. 2	79,90	Larry 7	79,90	Sim C. 2000 Ne.	89,90
Cyber Glad.	69,90	Links LS	84,90	Sim Copter	69,90
Death Rally	59,90	Mad TV 2	79,90	Sim Park	69,90
Die Fugger 2	49,90	Master o Orion 2	79,90	Sher. Holmes 2	74,90
Die Siedler 2	67,90	Mech. 2 Merc.	79,90	Star General	69,90
Discworld 2	79,90	M.A.X.	79,90	Steel Pan. 2	69,90
Demonworld	69,90	MDK	89,90	Super EF 2000	79,90
Dest. Derby 2	69,90	Nasc. R.+TracP.	29,90	Syndicate Wars	79,90
Ectasia 2	69,90	Nascar Racing 2	74,90	Term. Skynet	39,90
EF 2000 Mis.	34,90	NBA Hangtime	69,90	Theme Hospital	69,90
EF 2000 SE	79,90	Need f. Speed SE	59,90	Tilt !	29,90
F1 GP 2	79,90	Nemesis	69,90	Tomb Raider	64,90
F22-Lightn. 2	79,90	NHL '97	69,90	Tunnel B1	79,90
Flottenmanöver	69,90	Nihilist	69,90	US Navy F' 97	79,90
Flying Corps	79,90	Pandora Akte	77,90	Virtua Cop	69,90
Gold Games	34,90	Panzer Dragoon	74,90	Wing Com IV	59,90
GP Manager 2	89,90	Pax Imperia 2	77,90	Wizardry Gold	79,90
Hattrik Wins	69,90	Perfect Ass.	69,90	WORMS SE	69,90
Have a N.I.C.E.	54,90	Planer 2 Mis.	27,90	Zork Nemesis	79,90
Holiday Island	69,90	Puppen, P.+P.	69,90		
Hyperblade	79,90	Risiko	69,90		
KKND	79,90	Road Rash	59,90		
Lands of Lore 2	89,90	Schlechtfahrt	69,90		
Larry 7	79,90	Sim C. 2000 Ne.	89,90		
Links LS	84,90	Sim Copter	69,90		
Mad TV 2	79,90	Sim Park	69,90		
Master o Orion 2	79,90	Sher. Holmes 2	74,90		
Mech. 2 Merc.	79,90	Star General	69,90		
M.A.X.	79,90	Steel Pan. 2	69,90		
MDK	89,90	Super EF 2000	79,90		
Nasc. R.+TracP.	29,90	Syndicate Wars	79,90		
Nascar Racing 2	74,90	Term. Skynet	39,90		
NBA Hangtime	69,90	Theme Hospital	69,90		
Need f. Speed SE	59,90	Tilt !	29,90		
Nemesis	69,90	Tomb Raider	64,90		
NHL '97	69,90	Tunnel B1	79,90		
Nihilist	69,90	US Navy F' 97	79,90		
Pandora Akte	77,90	Virtua Cop	69,90		
Panzer Dragoon	74,90	Wing Com IV	59,90		
Pax Imperia 2	77,90	Wizardry Gold	79,90		
Perfect Ass.	69,90	WORMS SE	69,90		
Planer 2 Mis.	27,90	Zork Nemesis	79,90		
Puppen, P.+P.	69,90				
Risiko	69,90				
Road Rash	59,90				
Schlechtfahrt	69,90				
Sim C. 2000 Ne.	89,90				
Sim Copter	69,90				
Sim Park	69,90				
Sher. Holmes 2	74,90				
Star General	69,90				
Steel Pan. 2	69,90				
Super EF 2000	79,90				
Syndicate Wars	79,90				
Term. Skynet	39,90				
Theme Hospital	69,90				
Tilt !	29,90				
Tomb Raider	64,90				
Tunnel B1	79,90				
US Navy F' 97	79,90				
Virtua Cop	69,90				

Gesamtpreisliste kostenlos !!!
Lösungshefte je 12,90

D - Atlas 2.0	34,90
D - Chronik	34,90
D - Fax	24,90
D - Hotel	34,90
D - Info 3.0	29,90
D - Internet	34,90
D - Mail	24,90
D - Medien	34,90
D - Sat	34,90
Gold 3	34,90

Verandkosten: Nachnahme 10,- DM + NW. Vorkasse 6,90 DM Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Ab 300,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB. **!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!**

Fans der Kinohelden Wallace & Gromit werden Klaymen, den schlaksigen Protagonisten von The Neverhood, sofort in ihr Herz schließen. Auch er besteht aus Knetmasse und wurde mit dem aufwendigen Stop-Motion-Verfahren animiert.

Sobald man Klaymen mit einem Mausklick aus seinem Tiefschlaf geweckt hat, schickt man ihn auf den Weg durch ein „zielgerichtetes Puzzle-Game“, wie es die Entwickler selbst charakterisieren. Der Held erforscht dabei die ebenso phantastisch wie psychedelisch anmutende Lehmwelt Neverhood, deren König von seinem Assistenten betrogen worden ist. Klaymen schickt sich nun an, die Ordnung im Reiche Neverhood wiederherzustellen, indem er die zahlreichen Rätsel löst, die ihm in den Weg gelegt werden. Er bekommt es dabei mit den aberwitzigsten Kreaturen zu tun, untersucht geheimnisvolle Maschinen und versucht, durch das Einsammeln von Videocassettes allmählich die Wahrheit über Neverhood herauszufinden. Kommt er

The Neverhood

Lehmschlacht



In letzter Sekunde schafft es Klaymen, sich mit Hilfe seines explosiven Ebenbildes der wilden Krobbe zu entledigen.

einmal nicht weiter, kann er sich in einem kleinen, versteckten Raum Tips seines heimlichen Verbündeten Willie Trombone abholen.

Neue Technik, bewährtes Design

Das Geschehen nimmt man in The Neverhood aus zwei verschiedenen Perspektiven wahr: Puzzle-Abschnitte und Cut-Scenes werden aus der 3rd Person-Sicht präsentiert, während die raffinierten 3D-Kamerafahrten über das Terrain aus dem Blickwinkel Klaymens dargestellt werden. Sämtliche Aktionen lassen sich über simple Mausklicks in

Gang setzen, ohne daß man sich mit der Anwahl von Inventory-Items oder dem Aktivieren unterschiedlicher Cursor herumschlagen müßte. Die meisten Puzzles sind logisch aufgebaut, abwechslungsreich und witzig, aber zuweilen wird man von der einen oder anderen Geduldspielvariante auf eine harte Nervenprobe gestellt - und da sich das Spiel streng linear entwickelt, kann man diese „Bremsklötze“ leider nicht umgehen. Untermalt wird die Klobelei von einem erfrischend „anderen“ Soundtrack, der mal im Dixieland-Stil, mal bluesig und mal folkmäßig daherkommt.

Herbert Aichinger ■



In einer „Making of“-Sequenz stellen sich die Entwickler persönlich vor.



In einem abgeschiedenen Raum kann man sich Tips besorgen.

Statement

So Spaßig The Neverhood auch ist: das lineare Design und kleinere technische Schwächen trüben das Vergnügen zuweilen. So wirken die Animationen auch auf einem High-End-PC nicht ganz flüssig, und kurioserweise lief die Preview-Fassung auf dem Testrechner stabiler als die Endversion. Aufgrund seiner Andersartigkeit und seines abgefahrenen Humors ist The Neverhood aber auf jeden Fall einen Blick wert.



Wer dieses Haus betreten will, muß erst auf unkonventionelle Weise ein musikalisches Rätsel mit den Tontöpfen lösen.

SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	GeneralMidi
CD 620 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM,
8 Tech-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

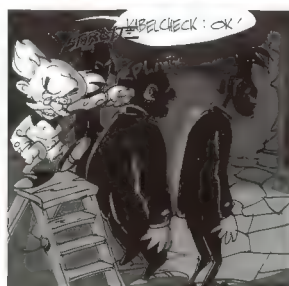
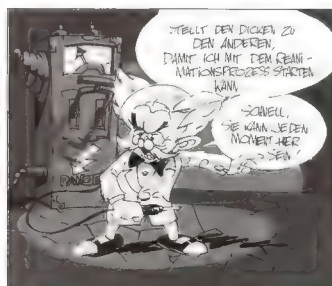
Adventure	
Grafik	79%
Handlung	80%
Handlung	85%
Spielspaß	74%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100
Release	erhältlich



...ABER SIE KOMMT!



SIE KOMMT SPÄT...



BAZOOKA SUE



Distributed by:
LEISURESOFTH GmbH
59199 Bönen
Tel.: 02383 / 690

Wohin die Nanotechnik die Menschheit führen kann, wenn die Forscher auf ihre Kleinstroboter nicht aufpassen, zeigt Core Designs neuestes Actionspiel. In einer Welt, die von den mutierten Kleinstlebewesen beherrscht wird, kämpft nur noch eine kleine Gruppe von Wissenschaftlern um das Überleben.

Der kleine Programmierer Callam, der eigentlich Nanomaschinen zu nützlichen Werkzeugen machen sollte, mißbrauchte seinen Posten, um die molekül-großen Roboter sein Aussehen verändern zu lassen. Durch einen Programmfehler vermehrten sich die Maschinen, breiteten sich aus und bauten alles, was ihnen in die Quere kam, an den völlig bewegungslosen Programmierer an. Sein noch intaktes Gehirn kontrollierte bald darauf weite Teile des Planeten, alles, was er sich vorstellte, wurde in kürzester Zeit von den Nano-robotern in die Tat umgesetzt. Nur zwei Wissenschaftler planen in einem Bunker die Vernichtung des Programmierers und seiner Gehilfen, doch die

BLAM! Machinehead

Mikrokosmos



Mit einem Flammenwerfer lassen sich nette Effekte erzeugen: Explosionen oder Brände werden bei BLAM! Machinehead schön in Szene gesetzt.

Vorstellungskraft Callams sorgt für eine lebhaft Gegenwehr. Der Spieler übernimmt die Aufgabe, eine steuerbare Bombe in die Nähe Callams zu bringen - in der abgedrehten Welt Callams keine leichte Aufgabe.

Herausragende Steuerung

In der dreidimensionalen Welt gilt es, durch das Einsammeln von Schlüsseln und Umliegen von Schaltern die Welt wieder in einen einigermaßen ordnungsgemäßen Zustand zu bringen. Nur so lassen sich Türen und Wege reparieren, die den Spieler Meter für Meter, Mission für Mission näher

an den mittlerweile völlig übergeschnappten Callam heranbringen. Diesem Ansinnen stehen zahlreiche Gegner im Weg, die sich aber dank der brillanten Steuerung schnell beseitigen lassen: die Maus steuert die Blickrichtung, die Tastatur die Bewegung. Bei der Grafik wurde keine so gute Lösung gefunden, sie ist zwar überaus schnell und flüssig, dafür wirken die Gegenstände sehr pixelig. Auch der Techno-Soundtrack kommt über das Mittelmaß nicht hinaus, die Videosequenzen zwischen den einzelnen Missionen können sich aber durchaus sehen lassen.

Harald Wagner ■



Bildschirmfüllende Videosequenzen in bester Qualität verknüpfen die insgesamt 17 Missionen.



Nicht nur die Steuerung erinnert an Berthas Terminator-Reihe, auch grafisch ist Ähnlichkeit vorhanden.

Statement

Wären die 17 Missionen nicht so unübersichtlich aufgebaut, könnte BLAM! trotz der groben Grafik mit den Großen des Genres mithalten. Die Mischung aus Descent und Terminator leidet darunter, daß der Spieler trotz eines Briefings über seine Aufgaben und deren Lösung im Unklaren gelassen wird. Dennoch handelt es sich bei diesem Spiel um mehr als einen netten Zeitvertreiber.



Abgründe erschweren das Vorankommen ungemein. Brücken über die meist gut bewachten Schluchten müssen erst freigeschaltet werden.

SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
100%WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	1 MB GeneralMidi
CD	204 MB Audio

REQUIRED

486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

486DX4/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

3D-Action

Grafik	68%
Handling	87%
Spielepaß	72%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Core Design
Preis	ca. 100,-
Release	Januar 97

GET READY - STAY...

ALIVE

BEHIND THE MOON...



Wir schreiben das Jahr 2037.
Ein unbekanntes kosmisches Element verändert plötzlich die Mondatmosphäre und unter einer überbevölkerten und verarmten Menschheit breitet sich Panik und Terror aus...

James Butterfield, ehemaliger Astronaut, wegen Disziplinlosigkeit unehrenhaft entlassen, birgt in sich die letzte Hoffnung einer aus den Fugen geratenen Welt.

An Bord einer X-49 der US-Luftwaffe befindet er sich auf dem Weg zur dunklen Seite des Mondes, keine Ahnung welche Gefahren und Fallen auf ihn lauern.

Doch eines ist gewiß, James Butterfield, dein Leben wird nie so sein wie vorher.



Schließen Sie in der Rolle von James Butterfield und erleben Sie ein spannendes Future-Adventure, das 15.000 synthetische Bilder, zahlreiche Videosequenzen und mehr als 200 begleitende Melodien und Sounds aufregend verknüpft. Sammeln Sie die wichtigsten Utensilien unter 400 Objekten. Begegnen Sie im Dialog mehr als 40 Wesen aus anderen Welten und nutzen Sie im Kampf 10 unterschiedliche Waffen.
Wird Sie das Raumschiff bis zum Ziel bringen? Sind Sie gewappnet für die Gefahren und Fallen, die auf dem überbevölkerten Gegenstand? Was genau erwartet Sie am Ende Ihrer Mission?

Nur Sie können diese Fragen beantworten...!

Art.-Nr. 150-8014 **79,- DM**



NOVA MEDIA VERLAG GmbH

CD-ROM Produktion & Distribution

Friedrich-Kaiser-Str. 21 58638 Iserlohn

Tel. 02371/9390-0 Fax 02371/9390-20

Reserviert per Nachnahme oder Vorkasse, Versandkosten
Ab 150,- DM liefern wir frei - Mindestbestellwert 20,- DM Lieferungen
ins Ausland nur gegen Vorkassecheck + 20,- DM.
Wir akzeptieren VISA- und Eurocard.
Händleranfragen erwünscht!
Autoren, bieten Sie uns Ihre Software an.

DSA 3 - Schatten über Riva

Schwarze Magie

Das Schwarze Auge von Schmidt Spiele ist unbestritten das beliebteste Paper und Pencil-Rollenspiel Deutschlands. Mit Schatten über Riva legt Attic nun bereits die dritte Versoffung Aventuriens vor. Nach der Schicksalsklinge und Sternenschweif findet hier die Orkland-Trilogie ihren Abschluß, niemand anderes als Sie soll den Schwarzpelzen endgültig das Handwerk legen.

Nachdem in Sternenschweif der Salamanderstein Elfen und Zwerge vereinte und die Orks in einer entscheidenden Schlacht bezwungen werden konnten, hat es Ihre tapferen Recken in die Hafenstadt Riva verschlagen. Wie kaum anders zu erwarten, geht auch dort alles drunter und drüber. Die Holberker, ein seltsames Misch-Gezücht aus



Render-Animationen sind in DSA3 rar gesät, dafür aber qualitativ hochwertig. Hier werden Ihre Recken gerade von Matrosen entführt. Der überwiegende Teil des Spiels wird in Echtzeit-3D-Grafik präsentiert.

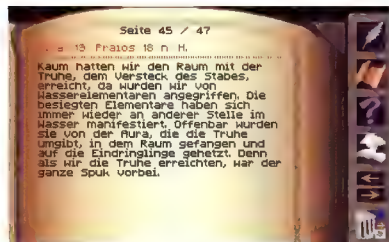
Orken und Elfen, werden für die erneut aufkeimenden Übergriffe der Monsterhorden verantwortlich gemacht. Auf dem Friedhof treibt ein blutrünstiger Vampir sein Unwesen, ein Schwarzmagier vollzieht merkwürdige Studien an lebenden Subjekten, in der Zwerghmine soll es angeblich spuken, und immer wieder wird Riva von Piraten heimgesucht. Höchste Zeit also, daß Ihre sechs Recken einmal nach dem Rechten sehen. Erfahrene Abenteurer können Ihre alte Party problemlos importieren, neue

Helden dürfen aber selbstverständlich auch erschaffen werden, der Einstieg in Schatten über Riva erfolgt dann gleich in der sechsten Stufe. Wie gewohnt wurde von Attic das gesamte Regelwerk der DSA-Serie übernommen, damit stehen Ihnen über 10 verschiedene Heldenklassen, fast 100 unterschiedliche Zaubersprüche und zahllose Talentwerte zur Verfügung, um Ihre Streiter erfolgreich in Szene zu setzen. Anfänger können einen Teil des Systems auch vom Computer verwalten lassen,

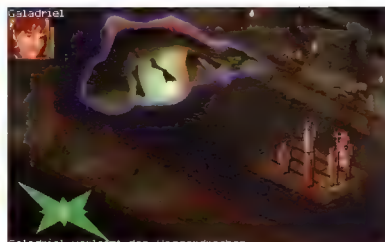
was den Einstieg auch für weniger beschlagene Rollenspieler erleichtert.

Runden-Kampf

Das gesamte Spiel ist in diverse Quests unterteilt. Haben Sie eine Teilaufgabe erfüllt, wird schon nach kurzer Zeit der Handlungsfaden weiterspinnen, meist geschieht das durch Gespräche mit wichtigen Personen, die Ihnen die nächste Teilaufgabe mitteilen. Den Großteil der Unterhaltungen verfolgen Sie anhand von Texteinblendungen, nur an be-



Eine automatische Tagebuch-Funktion zeichnet die wichtigsten Begebenheiten Ihrer langwierigen Nachforschungen auf. Dadurch können Sie auch nach längeren Spielpausen leicht den Wiedereinstieg finden.



Besonders hartnäckige Gegner wie dieser Wasserdrache wurden von Attic hühner gerendert. Meist haben Sie es jedoch nicht mit solchen Monstern, sondern mit einer Überzahl an schwächeren Unholden zu tun.

sonders entscheidenden Spielpassagen bekommen Sie technisch veraltete Zwischensequenzen oder - noch rarer - State-of-the-art-Renderanimationen zu sehen. Anders als bei der aktuellen Rollenspiel-Konkurrenz von Daggerfall fechten Sie in DSA Ihre Kämpfe gegen die versammelten Monsterscharen und Dunkel-männer rundenweise aus. Der Kampfscreen wird dabei in isometrischer 3D-Perspektive dargestellt, kleinere Animationen verdeutlichen das Geschehen. Wahlweise lassen Sie den Computer den Kampf berechnen, was sich allerdings nur

bei schwächeren Gegnern empfiehlt. Kampfpotion in Echtzeit werden Sie bei Schatten über Riva vergeblich suchen, dafür wird Ihr strategisches Geschick um so mehr gefragt. Geschmackssache!

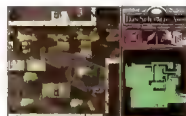
Technische Schwächen

Auch wenn Sie durch Riva jetzt in der VGA-Vollansicht streifen dürfen, läßt sich der Eindruck einer veralteten Technik nicht von der Hand weisen. Während in allen anderen Genres SVGA-Grafik, perfekte Animationen und Videos mittlerweile zum Standard gehören, fristen Rollenspiele technisch immer noch ein Mauerblümchen-Dasein. Zugegeben, die meisten Screens von Riva sind hübsch gezeichnet, und die wenigen Renderszenen erstrahlen gar in SVGA, aber eigentlich reicht das für ein zeitgemäßes Outfit heute nicht mehr.

Störend auch einige Details: Warum kann man nicht auf der Automap laufen, und warum lassen sich die Blickwinkel der Kampfszenen nicht frei wählen? Was bei der Grafik gespart wurde, hat Attic wenigstens in den Sound investiert. Die atmosphärisch dichten Musikstücke, übrigens auch auf einer Audio-CD erhältlich, untermalen die jewei-



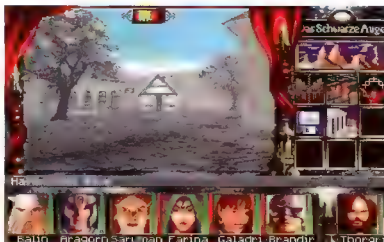
Mit einem derart gut ausgestatteten Zwerg brauchen Sie sich auch in Riva nur vor den wenigsten Gegnern zu fürchten.



Auf der guten Automap können Sie jederzeit eigene Texteinträge vornehmen. Leider ist es aber nicht möglich, Ihre Helden auch auf der Karte fortzubewegen.

Statement

Attic ist es wieder einmal gelungen, aus dem DSA-Stoff optimale Spielatmosphäre zu schöpfen. Ausgewogene Rätsel, niemals unfair, dennoch fordernde Gegner und eine packende Story sorgen für eine längst notwendige Belebung des Rollenspiel-Genres, selbst wenn nicht alle Quests in direktem Zusammenhang zur Story stehen. Technisch bleibt das Spiel aber weit hinter dem Machbaren zurück. SVGA-Grafik hätte zumindest in den Kampfscreens für größere Übersicht gesorgt, eine Dreh- oder Zoomfunktion ebenfalls. Auch von den wirklich guten Rendersequenzen hätte man gern mehr gesehen. Durch das ständige Herumtüteln auf den Helden, die einem im Spielverlauf so richtig ans Herz wachsen, liefert Schatten über Riva aber dennoch reichlich Spielmotivation. Zu einem äußerst fairen Preis endlich wieder ein klassisches Rollenspiel. Da läßt sich verschmerzen, daß das Handbuch nur in Online-Form vorliegt.



Der Hauptbildschirm in der Stadt. Ihre Helden sind durch Doppelklick jederzeit verfügbar, Icons weisen am rechten Bildschirmrand auf mögliche Aktionen hin.



Dieselbe Szene in der VGA-Vollansicht bietet etwas mehr Übersicht. Dafür können Sie aber nicht jederzeit den Status Ihrer Party beobachten.

lige Spielsituation wirklich gut, die spärliche Sprachausgabe ist sehr pointiert. Einige Details wurden im Vergleich zu den Vorgängern auch verbessert. Der Gegenstandsverteiler ist benutzerfreundlicher geworden, Riva können Sie jetzt stufenlos und nicht nur schrittweise durchstreifen, und die Gespräche laufen flüssiger

ab, weil nur relevante Themen aufgeführt wurden. Dadurch ist das Spiel zwar auch etwas kürzer geworden, bietet aber Rollenspielern ohne jeden Zweifel genug Spielspaß für ein bis zwei intensive Wochen. Bis auf die technischen Mankos auf jeden Fall empfehlenswert!

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
100% WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 55 MB	GeneralMidi
CD 500 MB	Audio
REQUIRED	
486DX2/66	8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 75	16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING

Rollenspiel	
Grafik	63%
Handlung	78%
Handlung	76%
Spielspaß	85%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Attic
Preis	DM 49,95
Release	Dezember 96

A-10 Cuba!

Kurze Kuba-Krise

Der Fairchild A-10 wird nachgesagt, sie sei das häßlichste Flugzeug der Welt. Daß man diesem „fliegenden Maschinengewehr“ aber trotzdem ansprechende Flugsimulationen widmen kann, zeigte Sierra im Frühling dieses Jahres mit Silent Thunder. Activision versucht, mit A-10 Cubal in die gleiche Kerbe zu schlagen.

Genau wie Silent Thunder bleibt A-10 Cubal nur den Benutzern von Windows 95 vorbehalten. Die insgesamt 12 verschiedenen Missionen (plus vier Trainingseinheiten) lassen sich in zwei Grafikaufstellungen spielen: wer über einen Pentium 90 aufwärts verfügt, kann neben der Standard-SVGA-Grafik auch einen Hi-Res-Modus mit 1.024 x 768 Pixeln aktivieren. Die Hinter-

grundgeschichte, auf die im Spiel gar nicht weiter eingegangen wird, dreht sich um einen Rebellenüberfall auf den Luftwaffenstützpunkt Guantanamo Bay - an welchem öden Ort der Welt das auch liegen mag. Nachdem man sich die Anleitung - die leider nur als Help-File auf der CD-ROM vorliegt - von Hand abgeschrieben bzw. ausgedruckt hat, können einige Übungsmissionen absolviert werden. Ist man mit der Steuerung und den grundlegenden Flugmanövern vertraut, so kann mit dem ersten von 12 Einsätzen begonnen werden. Die Missionsziele halten sich im Rahmen des Üblichen, das heißt, es müssen Gebäude und Fahrzeuge bombardiert oder feindliche Flugzeuge abgeschossen werden.

„Die realistischste Flugsimulation aller Zeiten“

Als ebenso unspektakulär wie die Auswahl an Missionen erweist sich die grafische Präsentation, die sich (von der

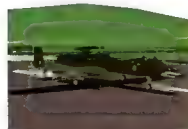


Am Himmel ist die Hölle los! Spaß beiseite: mit nur 12 Missionen und tells veralteten Grafiken kann A-10 Cubal nur Flugsphysik-Puristen begeistern.

SVGA-Auflösung einmal abgesehen) auf dem Niveau von etwa 1993 bewegt. Der Boden wird zumeist nur als ebene grün-braune Fläche dargestellt, während der Himmel sich in tristem Einheitsblau darstellt. Ein wahrer Leckerbissen sind auch die gelegentlich auftauchenden Bäume (grün-braune Polygone am Stiel) und Gebäude (meist grau-braune Quader). Ganz aus dem Rahmen fallen hingegen die Flugzeuge, von denen einige sogar mit Texturen überzogen sind. Wo viele andere Spiele einen dynami-

schen Soundtrack bieten, glänzt A-10 Cubal durch ein konstantes Rauschen, das von gelegentlichen Schußgeräuschen garniert wird. Besonders stolz ist man bei Activision übrigens auf die exakt simulierte Flugsphysik und -steuerung, die sich in unserem Test trotzdem nicht besser bewährte als die von Silent Thunder. Wer mit dem traurigen Dutzend Missionen durch ist, kann sich mit Freunden im Netzwerk treffen, um sich mit heißen Dogfights die Nächte um die Ohren zu schlagen.

Thomas Borovskis ■



Wenigstens die Flugzeuge wurden durch einige Texturen verschönert.



Die Mission-Briefings sind die einzigen Erklärungen der Storyline.

Statement

Bei A-10 Cubal werde ich das Gefühl nicht los, daß hier komplett an den Spielern vorbeientwickelt wurde. Ein sehr realistisches Flugmodell reicht nämlich nicht mehr aus, um sich gegen die erstklassige Konkurrenz zu behaupten. Sierras Silent Thunder ist diesem Spiel in fast jedem Punkt überlegen - sei es bei Grafik, Sound, Handling oder Ausstattung. Das englischsprachige „Handbuch“ in Form einer Help-Datei ist geradezu eine Unverschämtheit.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
005/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	GeneralMidi
CD 350 MB	Audio
REQUIRED	
486DX/66, 8 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 100, 16 MB RAM,	QuadSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
1-4 Spieler über Netzwerk,	Modem

RANKING

Flugsimulation	
Grafik	28%
Sound	18%
Handling	35%
Spielspaß	28%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 80,-
Release	Dezember '96



Sega Rally

Pistenschreck

Schon seit Jahren füttert Sega die Spielhallen mit ausgezeichneten Rennspielen und -simulationen. Dieses hervorragende Image möchte das japanische Unternehmen nun auch auf die für PC-Spiele verantwortliche Abteilung übertragen. Mit Sega Rally scheint ihnen dieser Versuch endlich gelungen zu sein...

Bei dieser Konvertierung hat sich Sega ganz besonders ins Zeug gelegt, das zeigt sich schon bei der Optionsvielfalt. Der Modus „Arcade“ präsentiert das Spiel, wie man es aus der Spielhalle gewohnt ist: wenn man alle drei Strecken meistert und als Sieger aus dem letzten Rennen hervorgeht, gelangt man in eine Bonusstange, die sich durch enge Kurven und rutschige Fahrbahn

auszeichnet - ein Kurs für echte Könnner. Bei „Time Attack“ tritt man gegen seine eigene Bestleistung an, das eigene Fahrzeug, mit dem die schnellste Rundenzeit gefahren wurde, kann bei Bedarf halb durchsichtig dazugeschaltet werden, um eventuelle Fahrfehler zu beseitigen. Im „2 Player Battle“ kann man gegen einen zweiten menschlichen Spieler per Splitscreen antreten. Hier gibt es weitere

Optionen, wie beispielsweise einen wählbaren Zeitvorsprung, die ein Spieler dem anderen gewährt.

Simulation oder Rennspiel?

Das Fahrverhalten ist schon sehr realistisch, von einer Simulation kann aber dennoch nicht die Rede sein. Sega Rally ist eben eher ein actionorientiertes Rennspiel - und das muß bekanntlich nicht unbedingt ultra-realistisch sein, um Spaß zu machen. Dennoch: während bei Konkurrenzprodukten die Fahrzeuge in jeder Kurve ins Schleudern geraten, ist bei Sega Rally dieser Effekt nur in steinigem oder matschigen Kehren zu beobachten.

Ansonsten halten sowohl Celia als auch Delta (wenn eine Meisterschaft gewonnen wurde, kommt noch ein Lancia Stratos hinzu) recht gut die Spur und neigen nur bei allzu hoher Geschwindigkeit zum Ausbrechen. Eine große Rolle spielt in diesem Zusammenhang der eingestellte Schwierigkeitsgrad, denn mit diesem steigt nicht nur das Können der gegnerischen Piloten, auch das Handling des eigenen Boliden wird schwieriger. Weitere Optionen bestimmen die Straßenlage und die Geschwindigkeit der Rennwagen. Die Top Speed ist natürlich auch von der gewählten Getriebeart abhängig, denn mit automatischer Schaltung kann man sich zwar besser auf

Gegner und Strecke konzentrieren, man verliert aber einige Stundenkilometer in der Höchstgeschwindigkeit und kann die zusätzliche Bremswirkung nicht ausnutzen.

Keine Probleme beim Bildaufbau

Für ein Rennspiel ist flüssige Grafik besonders wichtig. Sega Rally kann in dieser Beziehung auf allen Systemen überzeugen, bietet es doch zahlreiche Möglichkeiten, Auflösung und Farbtiefe dem zur Verfügung stehenden Rechner anzupassen: ab einem Pentium 120 mit 16 MB RAM läuft Sega Rally in SVGA absolut ruckelfrei.

Besonders beeindrucken können die feinen Texturen an Wänden, Gebäuden und Gebirgsketten, die das Spiel erstaunlich lebensecht wirken lassen. Probleme beim Bildaufbau gibt es dabei nur selten, bei langen Geraden kann ein Polygon allerdings schon einmal zu plötzlich bzw. ruckartig auftauchen.

Auch die Darstellung der Rennwagen kann bei Sega Rally voll und ganz überzeugen: kleinste Aufkleber lassen sich erkennen, die Räder drehen sich bei zunehmender Geschwindigkeit immer schneller, und vor allem die Größen der einzelnen Fahrzeuge verändern sich proportional. Ein Problem, das Sega bei Daytona USA noch nicht in den Griff bekommen hatte. Darüber hinaus spielt sich natürlich auch am Streckenrand eine Menge ab: Zuschauer stehen an der Zielgerade, Hubschrauber fliegen über die Piste hinweg und wirbeln Staub auf und Vogelschwärme werden vom lauten Motorengeräusch aufgeschreckt. Der Klang der Motoren könnte allerdings ein wenig ansprechender sein: es handelt sich zwar nicht um ein unangenehmes Pfeifen, um jedoch realistisch zu sein, klingen die Motoren einfach zu sauber und linear.

Die vorhandenen Audioclips überzeugen durch treibende Beats und durch den vehemen-



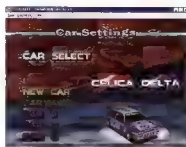
In rasender Geschwindigkeit ziehen Gebäude und Landschaften am Spieler vorbei. Grafisch ist Sega Rally das derzeit beeindruckendste Spiel seiner Art. Einen Vergleich mit Virgin's Bleifuß 2 sehen Sie auf der nächsten Seite.



Aus der Rückansicht werden die Ausblicke noch reizvoller. Die beiden Fahrzeuge - Toyota Celica und Lancia Delta - sind mit zahlreichen Texturen verziert. Alle Lenkbewegung und Hüpfen werden brillant dargestellt.



Die Fahrzeugeinstellungen sind stark eingeschränkt und haben nichts mit einer Simulation gemeinsam.



Wenn eine Weltmeisterschaft gewonnen wurde, kommt noch ein drittes Fahrzeug hinzu.



Heiße Multiplayer-Gefechte! Im Gegensatz zur Sega Saturn-Version steht am PC nicht nur ein Splitscreen-Modus zur Auswahl. Zwei Spieler können sich über Modem, Nullmodem oder LAN-Netzwerk wilde Verfolgungsjagden liefern. Wer keinen zweiten PC in erreichbarer Nähe hat, kann trotzdem auf den Splitscreen-Modus zurückgreifen.



Ruckfreie Grafik in SVGA gibt es in Sega Rally nur dann zu sehen, wenn ein Pentium 120 im Rechner tickt. Wer auf langsameren Rechnern den vollen Geschwindigkeitsrausch will, muß die Auflösung herunterschrauben.



Nur geübte Piloten krachen an dieser Stelle nicht mit Höchstgeschwindigkeit an die Bande.

menten Einsatz knackiger Gitarrenriffs - auch nach Stunden können die fabelhaften Stücke noch mitreißen. In der

uns vorliegenden Vorabversion befindet sich allerdings noch ein kleiner Fehler, der den Spielablauf aber nicht nachhaltig beeinflusst: kurz nach dem Start wird der entsprechende Track gesucht, und das führt - je nach Zugriffszeit des CD-ROM-Laufwerks - zu einer kleinen Verzögerung.

Wer gerne gegen menschliche Mitspieler Rennen fährt, wird Sega Rally gleich in sein Herz schließen. Unter dem Menü-



Schlammbedeckte Pisten wie diese hier lassen das Herz jedes GTI-Fahrers höher schlagen. In Sega Rally kann man auch ohne angezogene Handbremse elegant um enge Kurven schlittern. Mehr noch: man muß es sogar.

punkt „Link Game“ können Sie ein Netzwerk-, Modem- und Nullmodems spiel starten. Auch eine Funktion, um über das Internet (DirectPlay) spielen zu können, ist bereits integriert. Wenn man zu zweit an einem Rechner spielen möchte, ist das über den Split-

screen-Modus problemlos möglich - allerdings geht hier die Performance ein wenig in die Knie, ein schneller Computer ist also Voraussetzung. Außerdem ist der verwirrende Anblick eines horizontal geteilten Bildschirms bestimmt nicht jedermanns Geschmack.

Oliver Menne ■

DIE RIVALEN

Der große Konkurrent von Sega Rally ist natürlich Bleifuß 2. In der folgenden Tabelle haben wir für Sie die wichtigsten Daten zusammengefaßt:

Disziplin	Bleifuß	Sega Rally
Strecken	6 + 1 Bonusstrecke	3 + 1 Bonusstrecke
Grafik	320x200(256 Farben) 320x300(65k Farben) 640x480(256 Farben) 640x480(65k Farben)	320x200(256 Farben) 320x300(65k Farben) 640x480(256 Farben) 640x480(65k Farben)
Fahrzeugeneinstellungen	Ja	Ja
Spitscreen-Modus	Ja	Ja
Zeitfahren	Ja	Ja
Gegner pro Etappe	4	15
Fahrzeug-Perspektiven	4	2
Replay-Funktionen	Ja	Ja
Sprachausgabe im Spiel	Nein	Ja
Fahrzeugdeformierungen	Ja	Nein

Statement

Grafisch kann Sega Rally mit seinem schärfsten Konkurrenten Bleifuß 2 auf alle Fälle gleichziehen - vor allem die hohe Geschwindigkeit kann begeistern. Das Gameplay läßt ebenfalls kaum Wünsche offen, schließlich wird dem Spieler in puncto Steuerung die größtmögliche Freiheit gegeben. Deshalb bleibt eigentlich nur ein Kritikpunkt offen, der sich aber zumindest teilweise entkräften läßt: Sega Rally verfügt nur über vier Kurse, inklusive einer Bonusstrecke. Da sich diese aber durch hervorragendes Design auszeichnen, ist der Motivationsfaktor entsprechend hoch, und bis man schließlich jede Kurve perfekt beherrscht, vergehen einige Spielstunden. Fazit: Sega Rally kann in (fast) allen Belangen überzeugen und hat sich seinen Platz unter den Referenz-Rennspielen redlich verdient.



SPECS & TECHS

V64 Tastatur	4
SVGA Maus	4
100%WIN 3.1 Joystick	4
WIN 95 SoundBlaster	2
HD 25MB GeneralMid	2
CD 580MB Audio	2

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC,
über Netzwerk und Modem

RANKING

Rennspiel	
Grafik	90%
Handling	82%
Handlung	90%
Spielspaß	89%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. 110,-
Release	Februar 97



solange der Vorrat reicht

16MB PS/2 8-Chip 60ns FPM o. EDO | 49,00

NBA Full Court Press

Dunk-enswert?

Während EA Sports mit seinen Simulationen populärer Leibesertüchtigungen seit jeher ganz vorne in der Weltklasse mitspielt, turnt Microsoft in dieser Hinsicht immer noch in der Kreisliga herum (MS-Fußball, MS-Golf 3.0). Reichen NBA-Lizenz und abenteuerliche Grafik-Auflösungen für den Durchbruch im Profi-Basketball-Gewerbe?

Nun ja, so ganz astrein ist der furchtbar teure, hochsoffizielle NBA-Segen (Teams, Logos, Spieler, Daten) nun auch wieder nicht: Megastars wie Jordan, O'Neal und Barkley fehlen aufgrund von Verpflichtungen bei anderweitigen Spiele-Herstellern, und die Roster stammen noch aus der vergangenen Saison, so daß die vielen tiefgreifenden Off-Season-Transaktionen nicht berücksichtigt

wurden. Ansonsten sind sämtliche NBA-Mannschaften der vier Divisions plus zwei All-Star-Teams mit von der Partie. Wenn Sie sich für einen Spielmodus (Freundschaftsspiel, Play-Offs, Saison) entschieden und Ihre Lieblings-Truppe zusammengestellt haben, legen Sie die Aufstellung und die Spielzüge fest, wobei Sie auf die Original-Strategien der Teams Zugriff haben. In den umfangreichen Optionen darf man Fähigkeiten jedes einzelnen Spielers in 25 Disziplinen einstellen (Assists, Steals, Blocks, Würfe aus unterschiedlichen Distanzen, Dribbling, Kraft usw.); die Statistiken informieren zudem umfassend mit der NBA-typischen Detailversessenheit von Banalitäten wie dem Geburtstagdatum oder der Körpergröße bis hin zu ausführlichen Wie-viele-Rebounds-pro-Spiel-Analysen reicht die Palette. Die Abteilung „Regeln“ läßt Sie u. a. festlegen, wie streng der Schiedsrichter pfeift und ob die Spieler während eines Matches ermüden.



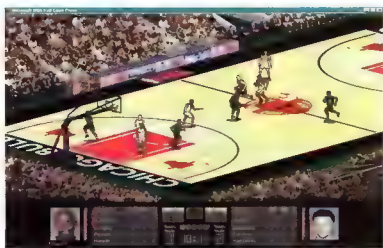
Die geringste Detailstufe eignet sich vor allem für PCs der 486er-Klasse.



NBA Full Court Press beinhaltet die Original-Spielzüge aller Klubs.

Statement

Wer weniger eine richtige Simulation sucht als ein Arcade-Action-Game mit schlichter Steuerung und turbulentem Gameplay, kann mit NBA Full Court Press nicht furchtbar viel falsch machen. NBA Live 96 und die bereits vorliegende Beta-Version von NBA Live 97 erlauben jedoch keine höhere Wertung, da allein grafisch Lichtjahre zwischen Microsofts Ganz-nett-Variante und dem Bauklötze-Staub-Basketball von EA Sports liegen.



Informativ: Der ballführende Spieler wird in der Statusleiste in Wort und Bild eingeblendet. Statistiken komplettieren die Datenfui.

Einheits-Look

Mit nur einer einzigen, isometrischen Kameraperspektive ist das Spektrum der Spielfeld-Ansichten bereits erschöpft. Über das sanft scrollende Parkett wirbeln mittelpfächtig animierte Figuren im Comic-Look - kein Vergleich zur photorealistischen 3D-Darstellung der NBA Live-Kollektion. Zum Ausgleich stehen mehrere Auflösungen zwischen 640 x 480 und 1.280 x 1.024 Bildpunkten (je nach Prozessor-Performance und Grafikkarte) sowie etliche Detailstufen zur Auswahl. Ebenfalls positiv: die eingängige und frei konfigurierbare Tastatur-/Maus-/Joy-

pad-Steuerung ermöglicht schnelle Erfolgserlebnisse in Form atemberaubender Dunks, erfolgreicher Steals und präziser Pässe. Fortgeschrittene Spieler sollten allerdings auf keine allzu tiefgreifenden strategischen Spielabläufe oder die Anwendbarkeit raffinierter Taktiken hoffen - mit billigen Augen-zu-und-durch-Märschen plus abschließendem Korbwurf fährt man problemlos die ersten Siege ein. Die komplett deutsche Jam-Session wird fachkundig, aber auf Dauer etwas monoton und staktatahaft („Ewing...mit einem Monsterdunk“) kommentiert.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECHS	
V64 Tastatur	
SV64 Maus	
00%WIN 3.1 Joystick	
WIN 95 SoundBlaster	
RD 25 MB GeneralMidi	
CD 610 MB Audio	
REQUIRED	
486DX2/66, 8MB RAM	
DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 100, 16 MB RAM	
DoubleSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
Modem,	
Netzwerk (max.4 Spieler)	

RANKING	
Sportspiel	
Grafik	60%
Handling	75%
Spielspaß	69%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 80,-
Release	bereits erhältlich

069 - 332 353

Mo-Fr. 09.30-19.30 Uhr

Fax 069-30851087 T-Online *soco#

Software Company

your way to play

3 Skills of the Toltecs	DV 69.90	Leisure Suit Larry7	DV 79.90
3D Ultra Pinball 2	DV 69.90	Lighthouse	DV 79.90
Abolish Pinball	DA 54.90	Links LS	DA 89.90
Acta Ventura	DV 59.90	Links Pelikan Hill	EV 49.90
Afterlife	DA 69.90	Lords of the Realm 2*	DV 79.90
AH40 Flashpoint Korea*	DV 79.90	Magic the Gathering*	DV 79.90
Alien Incident	DV 39.90	MAD TV 2	DV 79.90
Anvil of Dawn	DV 44.90	Mechwarrior 2 inkl. Data	DV 49.90
American Dream	DV 74.90	Mechwarrior 2 Data	DV 39.90
Animal	DA 34.90	Mechwarrior2:MERCENARIES	DV 79.90
Azrael's Tear	DV 79.90	Mega Race 2	DV 54.90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV 69.90	Monopoly	DV 54.90
Bedlam	DV 67.90	Muppets Inside	DA 69.90
Betray in Antara*	DA 74.90	Myet	DV 69.90
Bleifuss	DA 79.90	Nate Fighters (ATF-Data)*	DV 34.90
Blood & Magic AD&D	DV 49.90	Nascar Racing 2	DA 74.90
Boongi	DA 79.90	NBA Live 97	DV 74.90
Bug!	DV 49.90	Need for Speed Ed.	DV 79.90
Casino Deluxe 2.0*	DV 69.90	Neverhood	DV 69.90
Cheesmaster 5000	EV 64.90	NHL Hockey 97	DV 69.90
Chronicle of the Sword	DV 69.90	NHL Powerplay Hockey 97*	DV 79.90
Civization 2	DA 69.90	NFL Quarterback 97	DV 79.90
Civil War General	DV 74.90	Nihili	DV 64.90
Command & Conquer SVGA*	DV 79.90	NFL 97 - John Madden	DV 69.90
Command & Conquer inkl. Data	DV 89.90	Normality	DV 79.90
Command & Conq. 2 inkl. Level-CD	DV 89.90	Orion Burger	DV 74.90
Command & Conquer Data	DV 24.90	Pax Imperia 2*	DV 89.90
Conquest of the New World	DV 79.90	Pete Sampras Tennis*	DV 79.90

Diablo
74,90

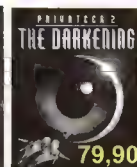
M.A.X.*
69,90



Mit Mut, Macht und Magie Das Strategiespiel der nächsten Generation!



Akte Pandora	79.90
Alien Trilogie	69.90
Baphomet's Fluch	64.90
Bleifuß 2	59.90
Creatures	64.90
Bundesliga Ma.97	69.90
Daggerfall	69.90
Discworld 2	79.90
Fifa Soccer 97	74.90
Flottenmanöver	69.90



Formel 1*	84.90
KKND*	54.90
Master of Orion 2	79.90
MDK*	79.90
MS FlightSim.6	84.90
Phantasmagoria 2	79.90
Schleichfahrt	69.90
Schwarze Auge 3	34.90
Syndicate Wars	69.90
Toonstruck	69.90



Cruasder - No Regret	DV 64.90	Planer 2	DV 69.90
Cybernet	DV 69.90	Planer 2 Mission	DV 23.90
Cyberstorm	DV 79.90	Pole Position	DV 69.90
Dawn of Darkness*	DV 79.90	Power Pack 4	DV 79.90
Deasy Tides	DA 79.90	inkl. Fifa 96, Rally Champion Chip	Magic
Descent	DV 69.90	Carpe, 2 & 3 Super Racer	DV 79.90
Descent to Undermountain	DA 69.90	Quippen, Partien, Pistolen	DV 79.90
Destiny	DA 79.90	Puppet for Glory Col	DA 69.90
Destruction Derby 2	DV 74.90	Wir führen auch Lösungshilfe	Magie-
Die Fugger 2	DV 54.90	Karten, Zubehör, Wissens- und Lernsoft-	ware, Level-CD's ab DM 14.90
Die gr. Schlacht i.d. Ardennen	DV 69.90	Wally Racing 97	DV 74.90
Die gr. Schlacht u. Gertysburg	DV 69.90	Rassel des Master Lu	DV 69.90
Die gr. Schlacht um Waterloo	DV 69.90	Realms of the Haunting	DV 69.90
Die gr. Schlacht um Shio	DV 69.90	Ripper	DV 59.90
Domination	DV 79.90	Risiko	DV 69.90
Down in the Dumps	DV 69.90	Road Rash	DV 59.90
Earthquake 2	DV 79.90	Rückkehr nach Krondorf*	DV 84.90
Earthworm Jim 1+2 DOS	DV 64.90	Sandwarrior	DV 79.90
Elisabeth I	DV 81.90	Shattered Steel	DV 69.90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	DV 81.90	Shattered Ho mes-Tato.Rose	DV 69.90
Eurofighter 2000 Tact-Com	DV 81.90	Siege 2	DV 69.90
F1 Manager 96	DV 79.90	Silent Hunter	DV 69.90
F1 Grand Prix 2	DV 79.90	Silent Hunter Mission Patrol	DV 69.90
F1 Grand Prix 2 Perfekt	DV 79.90	Sim City CD Collection	DV 49.90
F2 Lightning 2	DV 59.90	Simon the Sorcerer 1+2 Ed.	DV 49.90
Fifa Soccer 96	DV 59.90	Sonic CD	DV 54.90
Fire Fight	DV 79.90	StarCraft	DA 79.90
Flight 19	DV 84.90	Star Trek Academy	DV 39.90
Flying Corps	DV 79.90	Star Trek Borg	DA 69.90
Frage & Answer	DV 49.90	Star Trek Deep Space Nine	DA 69.90
FX Fighter Turbo	DV 74.90	Star Trek Klingons	DV 69.90
Gaiden Knight 2	DV 69.90	Star Trek Warrior Set	DV 69.90
Garmades	DV 79.90	Storm	DV 59.90
Gene Machine	DV 74.90	Terra Nova	DA 69.90
Gene Wars	DV 69.90	Theme Hospital*	DV 74.90
Golden Gate Killer	DV 74.90	Time Commando	DV 69.90
Grand Prix Manager 2	DV 81.90	Tomb Raider	DV 69.90
G-Nome	DV 84.90	Trojan Base 2*	DV 84.90
Guts 'N' Garters	DV 84.90	Tunnel B1	DV 79.90
Hardline	DV 59.90	Versaille 1685	DV 74.90
Have a nice day	DV 67.90	Virtua Cop	DV 69.90
Hexagon Kartell	DV 59.90	Virtua Fighter	DV 79.90
Hind	DV 69.90	Warcraft 2 Edt. inkl. ExpSet	DV 84.90
Hugo 4	DV 59.90	Warcraft 2 Exp Set	DV 24.90
Hunter Hunted*	DV 84.90	Warwind	DV 69.90
Hyperblade	DV 81.90	Wing Commander 4	DV 69.90
Interstate 76*	DV 84.90	Worms inkl. Reinforcement	DV 69.90
Iron & Blood	DV 69.90	Worms Reinforcement	DV 34.90
Iznogoud*	DA 84.90	X-Wing vs. Tie-Fighter	DV 69.90
Jedi Knight	DA 54.90		
König der Löwen	DA 54.90		
Lands of Lore 2*	DA 84.90		

LOW BUDGET! PLAYSTATION!

11th Hour	DV 29.90	Sony PlayStation	399.90
3D Lemmings	DV 19.90	Memory Card	44.90
BioForge	DV 39.90	Control Pad	29.90
Bundesliga Manager Pro.	DV 19.90	Alien Trilogy	DV 89.90
Chiro! Koi-kun	DV 19.90	Andretti Racing	DV 89.90
Colonization	DV 24.90	Baphomet's Fluch	DV 69.90
Cruasder: No Remorse*	DV 29.90	Battlearena Tschinden 2	DA 99.90
Deade vs Encounter	DV 24.90	Bubble Bobb'e	DA 99.90
Die Hard Trilogy	DV 29.90	Bust a Move 2	DV 79.90
Die Hard Trilogy	DV 29.90	Command & Conquer*	DV 89.90
Earth's edge 1	DV 29.90	Crash Bandicoot	DV 59.90
Earthworm Jim WIN 95	DV 24.90	Darstakers	DV 84.90
Eishockey Manager	DV 29.90	Destruction Derby 2*	DA 99.90
Estetica	DV 19.90	Die Hard Trilogy	DV 79.90
Games Gold	DV 39.90	Fifa 97	DV 79.90
40 Top Spee. 15 CD's	DV 24.90	Formel 1	DA 99.90
Grand Prix Manager	DV 24.90	Gunsling 2000	DV 99.90
Indy Car 2	DV 39.90	Item, Track&Field	DV 89.90
Jagged Alliance	DV 24.90	Myat	DV 19.90
Kings Quest 7*	DV 24.90	Need for Speed	DA 79.90
Little Big Adventure	DV 29.90	NHL Hockey 97	DV 79.90
Master of Magic	DV 24.90	Olympic Games	DV 69.90
Might & Magic Trilogie	DV 39.90	Pete Sampras Tennis	DV 79.90
rates Gold	DV 29.90	Reloaded	DV 79.90
Piffa	DV 24.90	Sim City 2000	DV 89.90
Pizza Connection	DV 19.90	Sim City 2000	DV 89.90
Pro n'Ball The Web	DV 25.90	Syndicate Wars	DV 79.90
Railroad Tycoon Deluxe	DV 24.90	Tekken 2	DA 99.90
Russelheim	DV 24.90	Tunnel B1	DA 99.90
Schwarze Auge 2	DV 29.90	Wing Commander 4*	DV 99.90
Shanghai-Grat Moments	DV 24.90	Wipe Out 2097	DV 99.90
Simon 1	DV 24.90		
Simon 2	DV 29.90		
Shivers	DV 19.90		
Space Quest 6*	DV 24.90		
Star Trek-Final Unity	DV 39.90		
Stoneage	DV 34.90		
Teachief	DV 29.90		
Theme Park Classic	DV 29.90		
Tilt	DV 24.90		
Top Gun	DV 29.90		
UFO	DV 24.90		
Vollgas	DA 24.90		
Warcraft 1	DA 24.90		
Wing Commander 3	DA 34.90		
Woodruff	DV 29.90		
Wipe Out	DV 19.90		

Gamestore Frankfurt:



Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr.
TEL: 069 - 30 851 069

Preise und Versandkosten: ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE! DVD-Dr. Version DA=Dr. Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,00 Versandkosten (Software) portofrei, Vorräte DM 6,90, Nachnahme DM 19,90 zzgl. DM 3,00 MwSt. bei Annahmeverweigerung barnehmen wir
DM 19,90, Software-Company, Gerlachstr. 40, 69529 Frankfurt. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Änderungen und Irrtümer vorbehalten

Grand Prix Manager 2

Kratzer im Lack

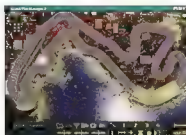
Formel 1-Begeisterung ja, Pole Positions bei F1 Grand Prix 2 nein? Wer mit Geld besser umgehen kann als mit dem Thrustmaster-Lenkrad, darf beim zweiten Teil des Grand Prix Manager alternativ die Fäden hinter den Kulissen eines „echten“ Rennstalls ziehen. MicroProse erneuert auf Konstruktors-WM-Kurs oder eher ein Fall für die Pannenstatistik?

Eher ein besseres Update als ein vollständig neues Spiel offenbart sich da nach der Installation - vorausgesetzt, man findet die CD-ROM in der überdimensionalen, ferrari-roten Schachtel. Erster Eindruck: Der überwiegende Teil der Menüs, Grafiken und Funktionen wurden nur in Nuancen geändert oder erweitert; noch immer klickt man sich schnurstracks

durch eine Flut von Icons und Bildschirmen, in denen man Setups (sprich: Reifendruck, Aufhängung, Bremsbalance etc.) ändert, Komponenten im Windkanal testet, Tests arrangiert, Fahrer und Ingenieure einkauft, Sponsoren betraut, Rennstrategien festlegt, neue Chassis entwickeln lässt oder die Forschungsabteilung der Konkurrenz ausspionieren lässt. Zweiter Eindruck: Die Benutzeroberfläche ist dank Pulldown-Menüs (Button anklicken, et voilà) und frei konfigurierbarer Statusleisten komfortabler geworden, dafür hat die Handlichkeit des Rennbildschirms erheblich gelitten - nicht zuletzt deshalb, weil man Info-Fenster wie Telemetrie oder Rundenzeiten leider nicht konstant einblenden darf. Die WM-Läufe werden nach wie vor aus der nicht sonderlich beeindruckenden, dafür ungemein übersichtlichen Vogelperspektive gezeigt und zeitweise durch einige Alibi-Animationen ergänzt.



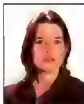
Voraussetzung für den Erfolg: die Wahl der richtigen Boxen-Strategie.



Herausforderung für Fahrer und Team: der Stadtkurs von Monaco.

Statement

Grand Prix Manager 1,5 wäre die ehrlichere Bezeichnung gewesen. Die marginalen Detail-Verbschlimmerungen (Interface, Renn-Kommentar) sowie einige inhaltliche Ungereimtheiten machen die Fortsetzung für GPM-Nutzer weitgehend uninteressant; die „alte“ FIA-Lizenz bringt ohnehin nur noch bis zum Start der neuen Saison Atmosphäre-Pluspunkte. Empfehlung: Im Zweifelsfall das Geld lieber in die mittlerweile bugfreie Version 2.0 vom F1 Manager 96 investieren.



Bei Testfahrten auf den WM-Strecken können Sie die sinnvollsten Fahrzeug-Einstellungen ermitteln und für den späteren Gebrauch abspeichern.

Schrauben locker?

Für die Renn-Kommentierung hat MicroProse den ITC-Fahrer Sascha Maassen aufgegabelt, der nach jeder Runde solch aufregende Dinge sagt wie „Erster - Hill, zweiter - Coulthard, dritter - Alesi, vierter - Schumacher ...“. Schon nach der ersten Kurve hat die Veranstaltung offenbar ihren Höhepunkt erreicht, wenn der Reporter ekstatisch kreischt: „Was für ein phantastisches Rennen!“ - dann doch lieber Kay Ebel. Interessant: Bei unseren Testfahrten haben wir neben Übersetzungsfehlern einige nicht nachvollziehbare Ab-

surditäten festgestellt, die auf Bugs hindeuten. Da beschwert sich Herr Schumacher z. B. über einen zu hoch eingestellten Heckflügel; nachdem er sich erst mit 0° (!!!) zufriedengibt, fährt der Ferrari-Pilot mal einen Bestzeit, merkt aber bereits nach zwei Runden, daß der Flügel „etwas höher“ justiert sein könnte. Grand Prix Manager 2 basiert übrigens auf den Daten der 96er-Saison (lediglich Williams-Pilot Jacques Villeneuve wurde aus lizenzrechtlichen Gründen in „John Newhouse“ umbenannt) und ist multiplayer-tauglich.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECHS

VGA Testator
SVGA Maus
ODS WIN 3.1 Joystick
WIN 95 SoundBlaster
160 7 MB General MIDI
CD 536 MB Audio
REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER
Nullmodemkabel, Netzwerk (4 Spieler)

RANKING

Wirtschaftssimulation	
Grafik	65%
	55%
Handling	80%
Spielspaß	71%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM100,-
Release	erhältlich

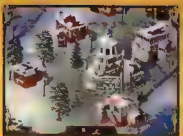
Mischen Sie mit!



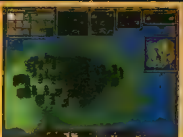
Führen Sie Ihr Volk durch 12 vollkommen
neue Kapitel!



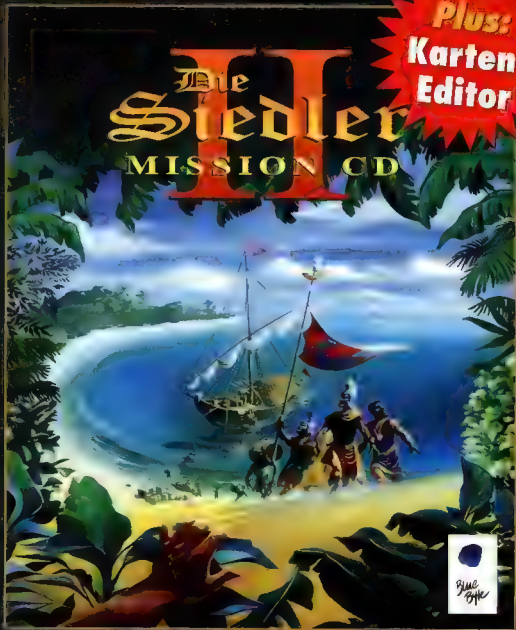
Besiedeln Sie Nordamerika, Südamerika,
Europa, Asien, Afrika, Australien und die
Antarktis!



Erfahren Sie neben Leber, Sumpf- und
Waldlandschaften jetzt auch die komplett
neuen Winterlandschaften!



Gestalten Sie Ihre eigenen Welten mit
dem Karten-Editor und tauschen Sie sie
unter Freunden aus!



"Die Siedler II – MISSION CD"

ist die mit Spannung erwartete Zusatz-CD für "Die Siedler II – VENI, VIDI, VICI".

Begeben Sie sich auf die Reise, erforschen und erobern Sie die Kontinente. Quälen Sie sich durch die
Eiswelten von Sibirien und Grönland. Schlagen Sie sich durch den Dschungel von Asien und Südamerika.
Besuchen Sie die Einöden und Wüsten Afrikas oder erschaffen Sie Ihre eigenen Welten mit dem leichten, sich
fast selbsterklärenden Karten-Editor. (Vollversion von "Die Siedler II – VENI, VIDI, VICI" wird benötigt!)





Phantasmagoria / Labor des Grauens

Poltergeist

Der zweite Teil von Sierras gar gruseligen Spukgeschichten dürfte bei vielen Phantasmagoria-Fans schon lange vor dem ersten Puzzle Panik auslösen: Nur fünf statt der bisherigen sieben CD-ROMs - kann das überhaupt was taugen? Und welche schrecklichen Konsequenzen hat es, wenn Sierra-Queen Roberta Williams ausnahmsweise mal nicht mitmischt? Zudem stellt sich bei Phantasmagoria 2 auch wieder die Frage des guten Geschmacks...

Das könnte ihm so passen: Gerade mal ein Jahr aus der psychiatrischen Klinik entlassen, und schon wieder ein bürgerliches Leben führen wollen. Eine unheimliche, außerirdische Macht hat anderes mit dem 27-jährigen Curtis Craig vor, der bei der High-Tech-Company Wyntech beschäftigt ist: Jeden Tag wird einer seiner Kollegen auf bestialische Art und Weise umgebracht - kein Wunder, daß der junge Mann mit der düsteren Vergangenheit und dem verdächtigen Verhalten rasch in den Mittelpunkt der polizeilichen Ermittlungen rückt. Was seine verstorbenen Eltern mit der Sache zu tun haben, welche Rolle die Vorgesetzten spielen, was im Keller von Wyntech passiert und warum er von grausigen

Halluzinationen gequält wird - all dies beantwortet Phantasmagoria 2 in fünf packenden, in etwa gleich großen Kapiteln. Die Schauspieler wurden dabei erneut in gerenderte bzw. gefilmte Hintergründe eingepaßt, was diesmal erheblich überzeugender und „echter“ aussieht als noch bei Phantasmagoria 1. Beim Übergang zu einem anderen Raum oder bei den zahllosen Cut-Scenes schaltet das Programm in den Interlaced-Modus (qualitativ vergleichbar mit den Sequen-



In solchen Dokumenten findet man häufig hilfreiche Hinweise.

zen von Gabriel Knight 2, Privateer 2, Wing Commander 4 etc.) um. Damit Phantasmagoria seinem Ruf gerecht wird, hat ein Großaufgebot an Maskenbildern und FX-Spezialisten mit viel Theaterblut und Latex etliche hollywood-reife Splatter-Szenen beigesteuert.

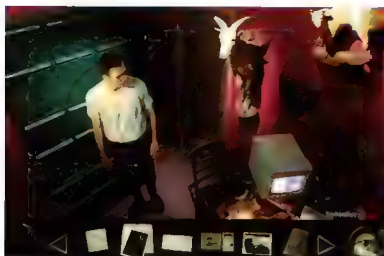
Geradlinigkeit in jeder Lebenslage

Abgesehen von der äußerst schwachen Schlußphase in einer Alien-Welt kommt die Handlung mit gerade mal fünf Locations aus: Curtis' anheimelndes Apartment, die Büros der Firma Wyntech, die

Praxis der Psychiaterin Dr. Harburg, die Szene-Disco „The Borderline“ und das Restaurant „The Dreaming Tree“. Wegen des geradlinigen Spielverlaufs werden keine Kompromisse bei der Lösung der Puzzles geduldet - groß ist die Freude, wenn Curtis plötzlich einen Raum betreten kann, dessen Tür vor dem Besitz eines Jackenknopfes noch fest verschlossen war. Was in der Praxis bedeutet, daß man von einem Schauplatz zum anderen touren und sein Inventory wie ein Staubsauger-Vertreter feilbietet. Das Interface gestaltet diese Prozedur so erträglich wie möglich; ob man an einer Schublade rüttelt oder telefonieren will - vieles ist mit einem



Im Club „The Borderline“ trifft man die bizarrsten Gestalten, u. a. Arbeitskollegin Therese, die hier ein Date mit dem schönen Curtis arrangiert.



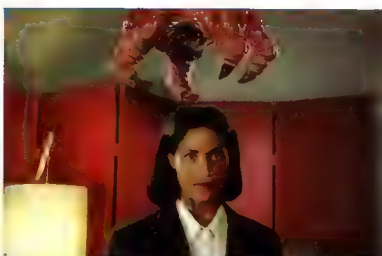
Am unteren Bildschirmrand listet das Inventory alle eingesammelten Gegenstände auf, die mittels Zoomfunktion genauer betrachtet werden können.

einzigen Mausklick erledigt. Gestorben wird meist beim Daneben-klicken in zeitkritischen Situationen; allerdings räumt Ihnen das Programm dann fairerweise eine zweite Chance ein.

Ghostbusters

Curtis Craig ist eigentlich ein ganz cleverer Bursche. Hat die Hausratte die Brieftasche unter's Sofa geschleift, hebt er die Couch mal eben zur Seite und ... - okay, SO clever ist Curtis Craig nun auch wieder nicht. In diesem Fall halt er den Übeltäter aus dem Käfig und schickt ihn unter das Möbelstück, doch der Nager denkt nicht im Traum daran, sich wieder blicken zu lassen. Erst

ein Schokoriegel bringt Ratte Blob und die Brieftasche ans Tageslicht - mal ehrlich: wer hätte in einer solchen Situation nicht genauso reagiert? Derart verwegene Puzzle-Konstruktionen sind zum Glück die Ausnahme. Gute Beobachtungsgabe ist häufig die halbe Miete, da z. B. die Wyntech-Mitarbeiter bei der Wahl ihres Netzwerk-Paßworts ungeheuer kreativ sind: Curtis selbst loggt sich mit dem Namen seiner Ratte ein, und der Kollege nebenan „erfindet“ sein Geheimwort beim Blick auf den Wahlspruch „Carpe Diem“, der in gerahmter Form die Bürowand ziert. „Richtige“ Rätsel gibt es relativ wenige; oft genügt es, einfach anwesend zu sein oder Dialoge durchzuklicken.



Der blanke Horror: dank der komfortablen Replay-Funktion können Sie sich Ihre Lieblings-Cut-Scenes beliebig oft anschauen.



Da hat wohl einer zu lange Independence Day geguckt: Im fünften Kapitel trifft Curtis auf tentaklige Aliens.



Auf dem Stadtplan können die verfügbaren Locations per Mausklick direkt angesteuert werden.

Die Geister, die ich rief

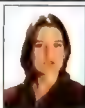
Die Story bleibt bis Kapitel 4 nachvollziehbar und spannend, wenngleich wie schon bei Phantasia 1 einige Fragen offen bleiben: Warum hat der Hauptdarsteller eine Woche lang immer dieselben Klamotten an? Wieso schaut Curtis so oft in den Spiegel, obwohl er eigentlich wissen mußte, daß er bei seinem Anblick wieder von Wahnvorstellungen gepeinigt wird? Bemerkenswert ist außerdem der hohe Anteil an

Sinnlichkeiten: Im Gegensatz zur eher sitzenden Maid Adrienne aus Phantasmagoria 1 gehen dem coolen Curtis regelmäßig gegen Ende jedes Kapitels die Hormone durch - und die Kamera hält grundsätzlich voll drauf, frei nach dem Motto „Wem das zu hart ist, der soll doch King's Quest spielen“. Durch Paßwort-Vergabe bei der Installation gibt's Phantasmagoria 2 auch (fast) ganz ohne Sex und Gewalt - doch wozu dann Phantasmagoria 2 kaufen?

Petra Maueröder ■

Statement

Phantasmagoria 2 oder „Wie einige Heftklammern einem schreienden Opfer die Sprache verschlagen“: eine ordentliche Story, fähige Darsteller, im Durchschnitt logische (aber nicht zwangsläufig einfallreiche) Puzzles, stark verbesserte Grafik, ein paar gute Gags und nicht zuletzt eine Prise Erotik sind die Eckpfeiler eines Psycho-Thrillers, der - des Nachts gespielt - seine beabsichtigte Wirkung nicht verfehlt. Bei Tageslicht betrachtet offenbaren sich die traditionellen Schwächen von Sierras Interactive Movie-Sortiment bezüglich Rätseldichte und -qualität. Wie üblich findet man streng geheime Zugangs-Codes und Paßwörter noch am ehesten auf Post-it-Zettelchen, die einfach so herumliegen - wenn das mal keinen Ärger mit der Versicherung gibt. Nicht nur für Boustellen, sondern auch für das „Labor des Grauens“ gilt: Eltern haften für ihre Kinder. Wer unbedingt mit Phantasmagoria 2 seine Gänsehaut mästen will (demnachst auch komplett in deutsch), sollte laut USK-Empfehlung nicht unter 18 Jahre alt sein. Minderjährige brauchen allerdings keine Bedenken haben, irgendwas zu verpassen; ein Gruselschocker im Stephen King-Format ersetzt das Phantasmagoria 2-Erlebnis voll und ganz.



SPECS & TECHS

VGA Testatur
SVGA Maus
088 WIN 3.1 Joystick
WIN 95 SoundBlaster
HD 16 MB General MIDI
CD 247 MB Audio
REQUIRED
Pentium 75, 12 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

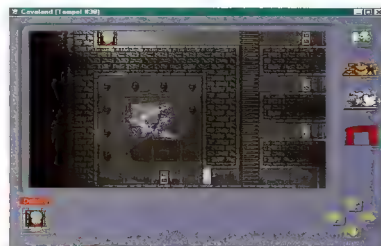
Adventure	
Grafik	80%
Handlung	80%
Handling	75%
Spielspaß	71%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 90,-
Release	bereits erhältlich

Mit einer Wirtschaftssimulation für alle, denen Der Planer zu abstrakt, die Siedler zu militärisch und SimCity zu ziellos ist, überrascht CDV die Spielergemeinde. Der Hersteller hat es verstanden, ein für alle Altersgruppen gleichermaßen interessantes Produkt zu schaffen.

Seit die Zwerge die Erdoberfläche zerstört haben und deshalb unter die Erde ziehen mußten, ist von ihrer ehemals hochentwickelten Kultur und Technologie nicht mehr allzuviel übrig. Gerade einmal das Wissen, kleinste Häuser, Gänge und Leitern zu bauen, ist noch vorhanden - die vielen Dinge, die das Leben so angenehm machen, sind scheinbar für immer verloren. Als Führer einer kleinen Zwergensippe hat nun der Spieler für deren Wohlergehen zu sorgen: durch den Bau von Häusern und den Anbau von Rohstoffen sollte jedem Gnom eine Arbeit und ein Dach über dem Kopf geschaffen werden, anschließend kann man nach Herzenslust in den Tiefen der Erde buddeln. Von Zeit zu Zeit finden sich dort Rohstoffe und vorhandene Höhlensysteme,

Caveland

Zwergenstaat



Der Weg zum Wissen ist mit vielen Schaltern gepflastert: der richtige Schalter mit einem Zwerg zur richtigen Zeit am richtigen Ort - so geht's.

die sich für den Ausbau seiner Infrastruktur nutzen lassen. Ebenfalls tief im Gestein verborgen sind alte Tempel, in denen das Wissen der alten Zeiten aufbewahrt wurde. Doch der Weg zur Wiederentdeckung der Imbißbude ist steinig: die Tempel sind gespickt mit Schaltern, magischen Türen, Aufzügen und Brücken. Erst nachdem alle Schalter in der richtigen Position stehen, lassen sich die Geheimnisse des Tempels nutzen.

Suche nach dem Kulturerbe

In den Tempeln muß man die Zwerge einzeln steuern, was jedoch nicht heißt, daß sie ma-

chen, was der Spieler möchte. Sobald sie sich gelangweilt fühlen, laufen sie munter herum und stellen allerlei Unsinn an. In den Höhlensystemen agieren die Zwerge weitgehend selbstständig: nachdem man einen Bauauftrag gegeben hat, nimmt sich der nächste unbeschäftigte Zwerg dessen an und baut fröhlich vor sich hin. Sollte sich keiner für zuständig halten, kann man mit einer Trillerpfeife Ordnung schaffen. Der Transport von Rohstoffen funktioniert dabei automatisch, nur für Wege und Lagerhäuser muß der Spieler vorher gesorgt haben.

Harald Wagner ■



Die Automap ist bei den schnell wachsenden Höhlen bald das einzige Mittel, um Übersicht zu behalten.



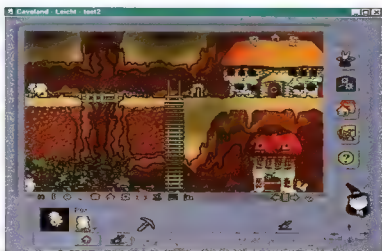
Die Statistiken helfen bei der Suche nach Versorgungsgespässen.

Statement

Wer keinerlei Begabung für Computerspiele hat, kann sich getrost Caveland zuwenden.



Das Spiel ganz ohne Feinde, das den Spieler nicht verlieren läßt und ihn dennoch dauerhaft herausfordert, ist vermutlich einzigartig. Lediglich die erschreckend hohen Hardware-Anforderungen lassen das Spiel äußerst zäh werden. Vielspieler vermessen allerdings bald die Spieliefe.



Nach und nach entwickelt sich aus der kleinen Siedlung mit fünf Zwergen ein geschäftiger Ort mit Kneipen, Hochhäusern, Drogerien und Fabriken.

SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD	20 MB
CD	474 MB
General MIDI	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM,
doubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM,
quadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Wirtschaftssimulation	
Grafik	75%
Handlung	60%
Spielspaß	77%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	CDV
Preis	ca. DM 75,-
Release	Dezember 96



DAS PROBLEM BEI
PAUSCHALREISEN IST,



DUSS DIE RECHTIGEN GEGENSTÄNDE
VERLOREN Gehen.



DIE ÖFFENTLICHEN
VERKEHRSMITTEL PRIMITIV
SIND.



UND DIE EINHEIMISCHEN
NUR 'RUMHÄNGEN.



VON DEN COCKTAILS
BERKOMMT MAN
KOPFSCHMERZEN.



UND DAS ESSEN IST
SCHLECHT.



DANN TRIFFST DU EINE
HEISSE BRAUT,



DU LÄSST DEINE MAGIE
SPIELEN,



UND DIE SACHE SIEHT
VIELLEICHT BEECHEND AUS.



BIS IHR VATER AUFTAUCHT,



MIT EINEM ALTEN FREUND!



erschaffen von Terry Pratchett
auf Deutsch
von Golem und Mischka

PC
ROM

DISCWORLD II

VERMUTLICH VERMISST...!!

<http://www.psychosis.com>



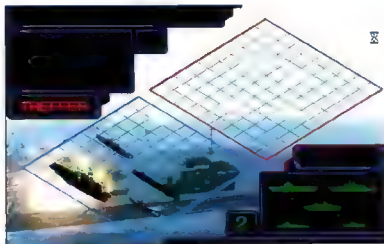
PERFECT

Psychosis and the Psychosis logo are trade marks of Psychosis Ltd. © 1996 Perfect Entertainment Ltd.

"Discworld" is a trademark registered by Terry David John Pratchett.



Treffer versenkt: Wenn Sie sich nahe genug an die feindlichen U-Boot-Flotte heranpirschen, erkennen Sie die genaue Position der Einheiten.



Die Option „Klassik“ ermöglicht eine herkömmliche Partie Schiffeversenken. Nachteil: Einheiten können nur in einer Richtung angeordnet werden.

Flottenmanöver

Wasserbombe

Von wegen „Multimedia-Schiffeversenken“ - dagegen wird das Vorbeischießen eines C&C-2-Kanonenboots an einem Rudel sowjetischer U-Boote zur reinsten Butterfahrt: Flottenmanöver verbindet schweißtreibende Echtzeit-Hektik mit der Komplexität rundenorientierter Strategiespiele und peppt das Ganze mit schicken 3D-Sequenzen auf. Gräbt Hasbro Interactive damit der Konkurrenz das Wasser ab?

Natürlich können Sie mit Flottenmanöver auch eine herkömmliche Partie Schiffeversenken spielen, aber dazu haben Sie sich ja wohl kaum diesen sündhaft teuren P 166 mit 32 MB RAM angeschafft, oder? Deshalb werden Sie bei diesem Hardcore-Strategiespiel nicht nur mit allerlei optischen und akustischen Schmankerln verwöhnt, sondern müssen sich auch an etwas größere Dimensionen gewöhnen. Denn der Kriegsschauplatz umfaßt nicht wie üblich 10 x 10 Kästchen, sondern 64 x 64 Felder. Innerhalb einer Flotte unterteilt sich jedes dieser Quadrate noch mal in ein Raster aus 100 einzelnen Feldern, auf denen Sie Ihre Kriegsschiffe und U-Boote anordnen. Gezo-gen wird in Echtzeit, wobei Sie

Ihren Flotten Waypoints vorgeben, die brav nacheinander abgeklappt werden. Radar, Aufklärungshelikopter und Satelliten informieren Sie über feindliche Armadas, die in den Fluten herumshippern. In einer solchen Situation müssen Sie blitzschnell reagieren: Flotte anklicken, eine geeignete Waffe auswählen und damit auf gut Schiffeversenken-Glück ein Feld des gegnerischen Flotten-Quadrats anvisieren.

Alarmstufe Rot

Wenn Sie nah genug an Ihren Feind heranfahren, können Sie die genaue Position eines Schiffs ausmachen und gezielt loschlagen; oft sind mehrere Treffer erforderlich, ehe sich eines der Felder blutrot färbt.



Die Torpedos Ihrer U-Boote verfehlen ihr Ziel überteuert selten.



Verwirrend: die Cut-Scenes verändern permanent den Hintergrund.

Die Schlachtschiffe, Kreuzer, Fregatten, Zerstörer, Raketen-U-Boote usw. sind u. a. mit einer limitierten Ration an Torpedos, Raketen, Cruise Missiles, Geschützen, Schnellkanonen und Minen ausgestattet. Wenn Sie einen Flugzeugträger dabei haben, können Sie sogar auf Düsenjäger und Kampfhubschrauber zurückgreifen. Auf vielen Karten gibt es außerdem kleine Insel-Stützpunkte, in deren Docks Sie Ihre Flotten reparieren lassen oder mit frischer Munition bestücken. Zwar fehlt

Statement

Anfrage bei der Hamburger Niederlassung von Hasbro Interactive: „Sagt mal, kann man denn diese wunderwunderschönen Animationen nicht abstellen, die da andauernd bildschirmfüllend im Hintergrund abgespielt werden?“ - „Nö“. Aha. Sicher, das Spiel läuft während dieser Darbietungen weiter, aber wer soll bei einem permanent wechselnden Untergrund noch eine Mini-Flotte von 30 x 30 Pixeln wiederfinden, wenn abendrein kann man Flottenmanöver nicht empfehlen. Ein C&C-Fanatiker würde sich beispielsweise bei so viel abstrakter Brettspiel-Strategie nicht wohlfühlen; dann schon eher ein action-orientierter Harpoon-Seebär, falls es sowas geben sollte. Die Formel „Tiefgang + ungeheurer Zeitdruck + hoher Schwierigkeitsgrad = ganz viel Spielspaß“ geht jedenfalls erst dann auf, wenn man sich mit einigen Unannehmlichkeiten abgefunden hat und das Handling seiner Seestreitkräfte mit traumwandlerischer Sicherheit beherrscht.





Für jeden Gegner müssen Sie individuell die passende Waffe auswählen. Diese immer gleichen Vorgänge lassen sich allerdings nicht automatisieren.

ein Level-Editor, dafür wird ein ganzer Schwung Missionen mitgeliefert, der Sie einige Zeit beschäftigen sollte: Vier Übungs-Szenarien, 16 mal „Kampf um die Seeherrschaft“ (d. h. alle Gegner vernichten) und 16 themenbezogene Missionen, bei denen Sie z. B. einen Konvoi aus Transportschiffen eskortieren oder Inseln und Bohrtürme vor fremden Übergriffen schützen müssen. Den Schwierigkeitsgrad und die Zahl der Gegenspieler (max. drei) dürfen Sie individuell festlegen.

Manöverkritik

Das Schlachtfeld (640 x 480 Bildpunkte) kann in alle Richtungen gescollt und in mehreren Stufen gezoomt werden - auf Wunsch auch unaufgefordert, was einen ziemlich launenhaften Wechsel zwischen



Die faszinierenden 3D-Sequenzen können leider nicht ausgeblendet werden.



Dutzende von Missionen ermöglichen für den fahenden Editor.

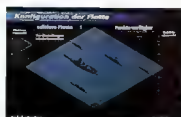
Nah- und Fernansicht zur Folge hat. Damit der Verwirrung nicht genug: Bei jeder Kampfhandlung verwandelt sich die Ozean-Kulisse in eine Fullscreen-„Kinoleinwand“, auf der jeweils die passenden gerenderten Sequenzen gezeigt werden. Auf die spektakulären Explosionen waren die Grafiken



Ebenso wie alle anderen Units (Inseln, Bohrtürme, U-Boot-Flotten etc.) sind auch die Flugzeugstaffeln direkt über Icons auswählbar.

So funktioniert's!

1. Nach der Auswahl einer Mission stellen Sie sich anhand eines Punkte-Systems maximal fünf Flotten zusammen, die jeweils aus bis zu sechs Kriegsschiffen, Flugzeugträgern und U-Booten bestehen dürfen. Anschließend platzieren Sie Ihre Flotten innerhalb eines zugewiesenen Sektors.
2. Jetzt wird's ernst: Rechts oben zeigt Ihnen das Radar alle erfaßten eigenen und gegnerischen Einheiten. Beim Streifen einer Flotte mit dem Mauscursor erfahren Sie den Zustand aller hier zusammengefaßten Units.
3. Ein Links-Klick auf eine Einheit läßt ein Menü aufklappen, mit dem Sie u. a. die Alarmstufe (z. B. Grün = halbe Normalgeschwindigkeit) setzen oder bis zu fünf Wegpunkte vorgeben. Zu diesem Zweck klicken Sie auf beliebige Felder des Ozeans, und der Schiffsverband wird sich in Bewegung setzen.
4. Treffen Sie auf eine feindliche Flotte, sollten Sie möglichst nahe heranhelfen. Im Menü wählen Sie die Option „Waffen abfeuern“, klicken auf das gewünschte Schiff, entscheiden sich für eine beliebige Waffe und zielen dann auf das Feld des Gegners.
5. Je nach Radar-Reichweite sehen Sie von den verteidigten Schiffen entweder gar nichts, ein einzelnes graues Feld oder - im Optimalfall - die genaue Lage. Kampfflugzeuge und -helikopter werden auf ähnliche Weise gehandhabt. Das Ausmaß der Schäden hängt in erster Linie von der eingesetzten Waffe und der Entfernung zum Ziel ab. Wenn alle Einheiten innerhalb einer Flotte versenkt wurden, verschwindet das dazugehörige Symbol von der Karte.



ker offensichtlich dermaßen stolz, daß man diese Cut-Szenes nicht deaktivieren kann. Vermißt wird außerdem eine Automatisierungsfunktion: bei mehreren gleichzeitig angegriffenen Flotten (bestehend aus zeitweise 50 einzelnen Schiffen!) würde man sich wünschen, daß die Komman-

danten auch mal eigenmächtig einen Torpedo zünden. Selbstverständlich ist Flottenmanöver netzwerkfähig und darf auch via Modem gespielt werden. Daß man es ernstmeint mit den Mehrspieler-Features, beweist die Bonus-CD-ROM, die jeder Packung beiliegt.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECHS

V64 Tastatur
SVGA Maus
005 WIN 3.1 Joystick
NV 95 SoundBlaster
HD 1 MB GeneralNidi
CD 579 MB Audio
REQUIRED
4860X2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER
Modem, Nullmodem,
Netzwerk (max. 4 Spieler)

RANKING

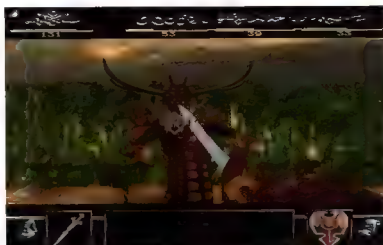
Strategie	
Grafik	80%
Handlung	65%
Spielspaß	74%
Spiel deutsch	
Handbuch deutsch	
Hersteller Hasbro Interactive	
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 96

Der erste Teil der Saga um den Jüngling Werner von Wallenrod überzeugte seinerzeit in erster Linie durch den neuartigen Einsatz von gerenderten FMV-Sequenzen, ließ aber in Sachen Gameplay einiges zu wünschen übrig. Das Sequel greift die Story noch einmal mit ähnlichen Mitteln auf.

Werner von Wallenrod scheint es geschafft zu haben: er soll in den Kreis der Drachenritter aufgenommen werden. Doch während der feierlichen Zeremonie erhebt der mächtige Adlige Cariaachand Einspruch: er glaubt nicht an Werners edle Abstammung und fordert den jungen Recken auf, seine Fähigkeiten bei einem Turnier unter Beweis zu stellen. Überdies soll der seit langem verschwundene Drache Maraach selbst entscheiden, ob er Werner zu seinem Verbündeten wählen will. Also macht sich unser Held auf, Maraach zu finden, um anschließend seinen Widersacher Cariaachand zur Strecke zu bringen. Story und Design verleihen dem Game dezente rollenspielerische Züge, doch im großen und ganzen handelt es

Dragon Lore 2

Drachenritter



Echtzeit-Kämpfe gestalten sich in Dragon Lore 2 häufig frustrierend, da man keinerlei Bewegungsfreiheit hat und zudem nur sehr langsam zurückschlagen kann.

sich bei Dragon Lore 2 wie beim Vorgänger in erster Linie um ein Grafik-Adventure, das sich vornehmlich in langwierigen Kamerafahrten aus der 3D-Ich-Perspektive präsentiert.

Altersschwacher Drache

Was einem beim Spielen von Dragon Lore 2 zuerst ins Auge sticht, ist die grobe VGA-Grafik, die zu Zeiten von Rebel Assault 1 vielleicht noch hätte begeistern können. Begleitet wird sie von einem ebenso altbackenen Soundtrack und einer Sprachausgabe, der man deutlich die Langeweile anhört, mit der die Synchron(?)-Sprecher

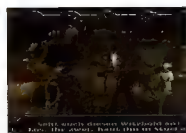
ihre Texte vom Blatt lasen.

Auch das Gameplay kann nicht so richtig überzeugen: häufig wird man über sein nächstes spielerisches Nahziel nur ungenau informiert, und so wandert man auf der Suche nach einem Clue oft recht „blind“ durch die Gegend. Kurios und verwirrend zugleich sind auch die kurvenreichen Kamerafahrten, die jedoch laut Kampf immer in dieselbe Richtung führen. Das umständlich zu handhabende Maus-Interface mit seinem separaten Inventory-Screen trägt ebenfalls nicht gerade zu einem flüssigen Spielablauf bei.

Herbert Aichinger ■



Bevor man sich auf die Reise begibt, kann man sich mit allerlei nützlichen Utensilien ausstatten.



Bei den drei Goblins zeigt sich DL 2 von seiner humorvollen Seite.

Statement

Schon der erste Teil von Dragon Lore gehörte nicht gerade zu den Top-Games, die einem schlaflose Nächte bereiten, und es ist eigentlich unverständlich, warum die Entwickler diesem Produkt nun noch einen zweiten Teil folgen lassen. Immense Verbesserungen wären vonnöten gewesen, um diesem Sequel Erfolg zu beschern. DL 2 wirkt jedoch hoffnungslos veraltet.



Leider muß man für das Inventory einen separaten Screen aufrufen. Hier regaliert man u. a. auch die Mahlzeiten und das Schlafpensum seines Helden.

SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
100% WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
40 - 50 MB	General MIDI
CD 1600 MB	Audio

REQUIRED

Pentium 100, 8 MB RAM
QuickSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 133, 16 MB RAM
QuickSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	55%
Handlung	53%
Handlung	61%
Spielspaß	55%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 80,-
Release	Januar 97


DER GAME GURU SPRICHT




Vor etwa einem Vierteljahrhundert schloß William Clow, auch als Der Game Guru bekannt, einen Prototypen des Atari Pong™ an einen alten Schwarzweißfernseher an. Dann machte er sich systematisch daran, das 2k-Gerät zu schlagen. Er brauchte dafür bloß 96 Minuten.

HEUTE WEIT ÜBER SIEBZIG, IST CLOW DER WELTWEIT FÜHRENDE EXPERTE IN PUNKTO SPIELSTRATEGIEN. ER BESITZT DIE MYSTERIÖSE FÄHIGKEIT, JEDES COMPUTERSPIEL ZU KNACKEN - UND ZWAR BINNEN 3 STUNDEN, NACHDEM ER ES ZU GESICHT BEKOMMEN HAT. SOFTWARE - HERSTELLER VON SILICON VALLEY BIS TOKIO LASSEN SICH VON IHM BERATEN. DIESES EXKLUSIVE INTERVIEW WURDE AUFGENOMMEN, ALS STUDIO 3DO IHN ZU HAUSE IN GREENWICH VILLAGE, NEW YORK, BESUCHTE.

Studio 3DO: Wann haben Sie angefangen zu spielen?

 Vor langer Zeit, als in den 50er Jahren die ersten Flipper auftauchten. Ich reiste von einem Bundesstaat zum anderen und stellte überall in Amerika Rekorde auf. Damals hielt ich mich noch an die Regeln. Ich war eben jung und dumm.

Studio 3DO: Soll das heißen, daß Sie heute gegen die Regeln verstoßen?


 In der Welt zählen Taten, nicht gute Absichten, und ein leistungsfähiger Sünder wiegt zehn unbrauchbare Heilige und



"JUMP'N'RUNS KAMEN MIR SIMPLISTISCH VOR, ADVENTURES HABEN MICH AMÜSIERT, UND ACTIONSPIELE FAND ICH UNTERHALTSAM - FÜR EIN PAAR MINUTEN."

Märtyrer auf. Man muß dafür sorgen, daß der Gegner sich im Nachteil befindet - darin liegt das Geheimnis des Kampferfolgs. Man sollte grundsätzlich nicht auf der gleichen Stufe gegen ihn antreten. Wenn ein Spiel sich knacken läßt, knackt man es. Das ist ebenso wenig schummeln wie wenn man übt, aber wer übt, beschummelt sich selbst. Ich habe mehr als 100 der führenden PC-Titel ausgetrickst. Ein Programm zu Knacken ist eine Kunst für sich. Hacken ist ein Sport für Sieger und sollte entsprechend respektiert werden.

Studio 3DO: Wird es jemals ein Spiel geben, das Sie nicht knacken können?

 Die bewaffneten Propheten siegen immer, nur die unbewaffneten kommen um. Die Leute werden immer neue Spiele ausdenken, die man angeblich schwer austricksen kann, aber das spielt keine Rolle. Jump'n'Runs kamen mir simplistisch vor, Adventures haben mich amüsiert, und Actionspiele fand ich unterhaltsam - für ein paar Minuten. Manche Leute können gut mit dem Ball werfen, andere wissen, wie man eine Melodie komponiert. Ich weiß eben, wie man gewinnt.



DIE GEHEIMNISSE UND MOGELTRICKS DES SPIELE-GURUS GIBT ES IM HANDEL AUF DISKETTE ZU KAUFEN.

1995 The 3DO Company. 3DO, Studio 3DO, die 3DO Logos und Game Guru sind Warenzeichen der Firma 3DO. Bei allen anderen Marken - oder Produktnamen handelt es sich um Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Die Geheimnisse und Mogeltricks des Spiele-Gurus gibt es im Handel auf Diskette zu kaufen.



NASCAR Racing 2

Motor-Marathon



Die kontrollierten Crashes sind auf den meisten Strecken das einzige Mittel, um sich in der Rangliste nach vorne zu schieben.



Erst auf einem High-End-Rechner kommt man in den Genuß aller Texturen, der Spielbarkeit der Simulation kommt dies leider nicht zugute.



Bei NASCAR gibt es einen fliegenden Start. Bereits in der Pacelap sorgen voranfahrende Fahrzeuge mit Vollbremsungen für Ärger.

Warum wird ein Marathonlauf nicht im Stadion ausgetragen? In zwei Stunden über 100 mal im Kreis zu rennen, ist weder für die Sportler noch für die Zuschauer interessant - dennoch gibt es im Land der unbegrenzten Möglichkeiten eine solche Sportart, die sich wider aller Vernunft großer Beliebtheit erfreut: bei NASCAR dübeln übermotorisierte Rennwagen bis zu 400 mal über einen ovalen Kurs, um herauszufinden, welcher Fahrer zuerst die Konzentration verliert.

O bwohl alle 19 Strecken eines gemeinsamen haben (Linkskurven), bietet diese Art des Motorsports trotzdem einen gewissen Reiz: einige der Rundkurse warten mit einer dritten Biegung auf, und auch Steilkurven fordern fahrerisches Talent. Für Verwirrung sorgen allerdings zwei Strecken, die auf ihren über zwei Meilen mit echten Rechtskurven jedem Drehwurm ein Ende setzen. Zum Ausgleich darf man einige Rundkurse mehrmals fahren, so daß man in insgesamt 28 Rennereignissen sein Können zeigen darf.

Fingerspitzengefühl dringend erforderlich

Geht man in draufgängerischer Rennfahrermanier auf die Piste, so landet man unweigerlich an der Bande. Der riesige Kurvenradius zwingt den Spieler auch in weiten Steilkurven dazu, gefühlvoll mit Gas zuzugehen - und auf den Geraden sollte man sein Lenkrad nicht einmal scharf anschauen, da jede halbwegs hektische Bewegung das Fahrzeug gadenlos aus der Spur wirft. Erst nachdem man den Boliden völlig unter Kontrolle hat und weiß, wie

welcher Streckenabschnitt zu meistern ist, sollte man sich daranwagen, mit der Konkurrenz zu starten. Hier wird gleich für lange Gesichter gesorgt: egal wie man sein Fahrzeug auch einstellt, die gegnerischen Piloten beschleunigen stets besser und schneller. Immerhin gibt es ein einfaches Mittel, die in der Startaufstellung zurückliegenden Fahrzeuge am Vorbeiziehen zu hindern: fährt man in der Mitte der Strecke, verzichten die Gegner darauf, zu überholen. Meist entsteht kurz nach dem Start ein Stau, an welchem man problemlos vorbeiziehen kann, aus der Schlange schert nämlich keiner der Gegner aus.

Teilweise unfaire Computergegner

Sobald sich das Rennen in vollem Gang befindet, läßt sich eine weitere seltsame Eigenschaft der konkurrierenden Piloten bewundern: fährt man einem Gegner hinterher, versucht also exakt dessen Geschwindigkeit zu halten und seiner Linie zu folgen, rutscht man sofort an die Bande - während der Gegner im Kurveninneren davonzieht. Nur auf den wenigen Rennstrecken, deren Kurvenra-

dien eine Umkreisung bei Vollgas erlauben, hat man eine Chance, sich sauber an die Spitze des Feldes zu setzen. Auf den anderen Strecken bleibt nur die Möglichkeit, durch einen kleinen Rempler ein Fahrzeug zum Schleudern zu bringen und so eine Massenkarambolage zu verursachen. Auf der nächsten Runde kann man so an den liegengeliebenen Fahrzeugen vorbeiziehen.

Schnelle Grafik auf schnellen Rechnern

Grafisch ist NASCAR Racing 2 nahezu perfekt: sämtliche Objekte sind mit Texturen überzogen, am Fahrbahnrand tummeln sich Zuschauer und Personal und im Inneren der Fahrzeuge sind selbst die Fahrer tadellos zu erkennen. Im Gegensatz zum erfolgreichen Vorgänger sind diese Leistungen sogar auf Rechnern möglich, die heute käuflich zu erwerben sind. Wer allerdings keinen Pentium 200 zur Verfügung stehen hat, muß sich mit weniger Details abfinden. Die automatische Grafikanpassung sorgt dafür, daß die Frame-Rate innerhalb eines spielbaren Bereichs bleibt, auf einem Pentium 100 muß man da schon einmal mit der Minimalgrafik vorliebnehmen... Die Steuerung scheint - zugegebenermaßen ist der Tester noch nie in einem echten Fahrzeug

Feintuning

Um einigermaßen mit der Konkurrenz mithalten zu können, muß man sein Fahrzeug an jede einzelne Strecke genauestens anpassen. Die optimalen Werte können nur durch langwierige Testfahrten ermittelt werden, die standardmäßig verwendeten Werte sind alles andere als gut.

Stoßdämpfer

Weiche Einstellungen verhindern ein übermäßiges Driften, Lastwechsel führen dann aber schnell zu einer Schleuderfahrt.

Getriebeübersetzung

Die Voreinstellungen sorgen zwar für gute Beschleunigung, der Motor überhitzt sich aber schon nach wenigen Rennrunden.

Lenkung

Damit in den Kurven nicht übermäßig viel gelenkt werden muß, ist die Lenkung stets auf eine leichte Linkskurve voreingestellt.

Reifendruck

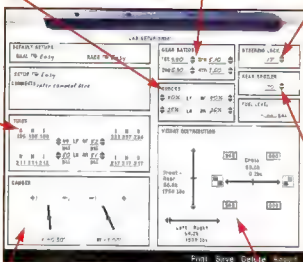
Bei dem Reifendruck muß man die richtige Balance zwischen Verschleiß und Haftung auf den diversen Böden finden.

Reifensturz

Der Reifensturz macht Kurven leichter fahrbar, an einen sauberen Geradeauslauf ist allerdings nicht mehr zu denken.

Gewichtsverteilung

Um den Schwerpunkt senkrecht über den Reifen zu haben, muß das Gewicht dem Sturz und dem Kurvenradius entsprechend verteilt werden.



Heckspoiler

Kommt man beim Starten oder Kurvenfahren übermäßig ins Driften, muß die bremsend wirkende Spoilerneigung erhöht werden.

der NASCAR-Serie gefahren - ungeheuer realistisch: Bei Tempo 300 sollte man einfach nicht lenken. Nur bei voller Konzentration hat man eine Chance, sich aufgrund einzelner Unfälle nach vorne zu schieben, aus eigener Kraft ist dies bei den meisten Strecken unmöglich.

Harald Wagner ■

Statement

NASCAR Racing 2 ist trotz der unfairen Gegner und der hypersensiblen Steuerung ein kurzweiliges Spiel für echte Freaks. Wer Spaß daran hat, ständig im Kreis zu fahren und hin und wieder einen Konkurrenten zur Seite zu schubsen, sollte sich das Spiel genauer ansehen. Immerhin sorgt der Netzwerkmodus für sehr viel Spaß, da hier bei bis zu sieben Konkurrenzfahrern die gleiche Fahrphysik gilt wie beim Spieler selbst.



Die allgegenwärtigen Steilkurven wirken nur auf den ersten Blick bedrohlich, bei einer Neigung von 30° kommt aber auch ein Profi ins Schwitzen.

SPECS & TECHS

VGA1	Fastatur
SVGA1	Maus
ODS/WIN 3.11	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 22 MB	GeneralMidi
CD 121 MB	Audio
REQUIRED	
486 DX2/56	16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 166	16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
2 Spieler	per Modem/Null-modem, 8 per Netzwerk

RANKING

Simulation	
Grafik	70%
Handlung	72%
Handlung	57%
Spielspaß	
70%	
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 90,-
Release	Januar 97

Dragonheart

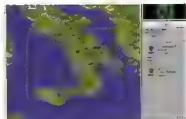


Dragonheart verfügt über recht überzeugende Grafik.

War das mäßig erfolgreiche Fantasy-Spektakel Dragonheart mit Dennis Quaid schon kein Meilenstein der Kinogeschichte, so bestätigt das Win 95-Jump & Run von Acclaim alle Vorurteile gegenüber dem obligatorischen „Spiel zum Film“: katastrophal ungenaue Steuerung, ideenloses Spieldesign, berechenbare Gegner, kaum Extras. Dabei sieht Dragonheart dank wunderschönen Parallax-Scrollings und ansehnlicher Motion-Capturing-Sprites gar nicht mal so schlecht aus: Held Bowen turnt wie weiland Prince of Persia durch's Gestrüpp, tankt frische Energie aus goldenen Bechern und sammelt Extras; Gegner werden mit dem Schwert gepeit oder von Kumpel Draco im eigenen Saft geschmort. Das sind allerdings die einzigen positiven Aspekte eines ansonsten erschreckend blutrünstigen Gemetzels, das die grandiosen Special Effects und auch der Humor des Kinofilms gänzlich fehlen.

(pm)

Conflicts in Civilization

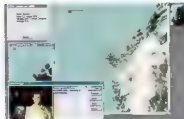


Teils real, teils Phantasie: 12 der 20 Szenarien stammen von MicroProse.

Die Spreu vom Weizen trennen will MicroProse mit der ersten offiziellen Szenario-Disk für Civilization 2. Auf der Zusatz-CD-ROM befinden sich 12 Szenarien, die von den Civ-2-Programmierern selbst erstellt wurden, sowie acht weitere, die von begeisterten Spielern aus der ganzen Welt stammen. Die Zeitperioden reichen vom 3. Weltkrieg über die Invasion einer Alienrasse bis zurück in die Ära Alexanders des Großen. Allen Szenarien gemein ist ein sehr hoher Schwierigkeitsgrad, der den Kauf vor allem für weit fortgeschrittene Spieler interessant macht. Wer Spaß daran hat, eigene Konflikte zu konstruieren, erwirbt mit der CD-ROM außerdem eine erweiterte Makro-Sprache, mit der selbsterstellte Szenarien um geschichtliche Ereignisse, sogenannte „Events“, erweitert werden können. Bei einem empfohlenen Preis von knapp 50 Mark hätten es unserer Meinung nach schon ein paar Levels mehr sein können.

(tb)

Harpoon Classic 97

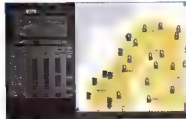


Bei hohen Auflösungen lassen sich die Fenster nutzbringend einsetzen.

Hardcore-Strategen wurden in letzter Zeit arg vernachlässigt, da die Mehrheit der Spieler sich lieber mit Action-Strategiespielen wie etwa Command & Conquer beschäftigt. Um daher den Entwicklungsaufwand in Grenzen zu halten, griff Interactive Magic auf den Uralt-Klassiker Harpoon zurück, ein Echtzeit-Strategiespiel, das ausschließlich auf einer taktischen Karte gespielt wird. Harpoon Classic 97, die Windows-Umsetzung des maritimen Strategiespiels, versucht, mittels Fenstertechnik und Dialogboxen Ordnung in die Befehle und Optionen zu bringen, die dem Spieler zur Verfügung stehen. Leider ist dies nicht ganz gelungen, die wirren Menüs und Dialoge machen das Spiel zäher, als je zuvor. Dennoch ist Harpoon Classic 97 eines der anspruchsvollsten Strategiespiele seiner Art. Die Anzahl der 250 mitgelieferten Missionen läßt sich mit einem Editor erhöhen, der auch Multiplayer-Spiele (nur via Onlinedienste) erstellen kann.

(hw)

EF2000 TACTCOM



Der Editor ist recht kompliziert, bietet aber alle Möglichkeiten.

TACTCOM, Tactical Communications ist der Name der Zusatz-CD-ROM für DIDs Flugsimulator EF2000. Neben dem Patch auf die aktuelle Version des Spiels findet sich vor allem ein Einsatzplaner auf der CD, mit dessen Hilfe sich einzel- und mehrspielertaugliche Kampagnen erstellen lassen. Aufgrund des hohen Realitätsgrades der Flugsimulation ist die Entwicklung von Kampagnen und Einzelmissionen nicht ganz einfach. Das sehr dünne, deutschsprachige Handbuch überrascht mit verständlichen Informationen, welche die komplizierte Software anhand einiger Beispiele und fundierter Hinweise rasch zugänglich machen. Zusätzlich zu dem Editor wird der Spieler mit einer verbesserten Gegner-KI, neuen Kamerasichten und einer neuen Missionsbewertung versorgt, womit die wesentlichen Kritikpunkte an beseitigt sind. Für nur 90 Mark gibt es übrigens die EF2000 Special Edition, die aus dem Simulator und TACTCOM besteht.

(hw)

RANKING

Jump&Run

Spielspaß 42%

Hersteller **Acclaim**

Preis **DM 90,-**

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

SYSTEM

486DX/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95

RANKING

Zusatz-CD-ROM

Spielspaß 75%

Hersteller **MicroProse**

Preis **DM 49,95**

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

SYSTEM

486DX/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1

RANKING

Strategie

Spielspaß 65%

Hersteller **Interac. Magic**

Preis **DM 100,-**

MULTIPLAYER

4 Spieler via Onlinedienste

SYSTEM

Pentium 100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1

RANKING

Zusatz-CD-ROM

Spielspaß 84%

Hersteller **DID**

Preis **DM 40,-**

MULTIPLAYER

2 über Modem bzw. Netzwerk

SYSTEM

Pentium 166, 32 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS

NEU: PC Games Cheat 2

- ohne teure Zusatzhardware -

professional

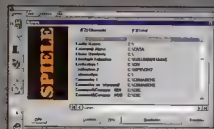
- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - Überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

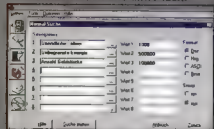
Komfortabel und einfach zu bedienen, können Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus der großen Datenbank auswählen oder Ihre eigenen Cheats erstellen, z.B. für „unendliches Leben“, „bessere Waffen“, „mehr Geld“ und vieles mehr!

Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, wie für „Command & Conquer“, „Civilization 2“, „F1 Manager“, „Rebel Assault 2“, „Siedler 2“, „SimCity 2000“, „Warcraft“.

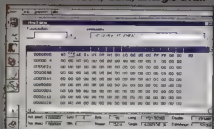
Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95;
Systemanforderung (empf.): 486 DX66, 12 MB RAM, 15 MB HD, CD-ROM, Mouse.



Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.



Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel.

NEU!



- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieltrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur **DM 29,95** ^{*)} im Handel.

*) unverbindliche Preisempfehlung

Blue Ice



Die abstrakten Puzzles in Blue Ice machen auf Dauer keinen Spaß.

Blue Ice ist das, was herauskommt, wenn zwei ganz „normale“ Menschen versuchen, in die Rollen von Giganten wie Salvador Dali und Lewis Carroll zu schlüpfen und ein surrealistisches Computerspiel zu kreieren. Die Story: Im Laufe der Herrschaft des alten Königs verleihe das Land unter den vielen Gesetzen. Der König stirbt, und sein Sohn ist noch zu jung, um die Herrschaft zu übernehmen. Eine Hexe versucht, den Thronfolger zu einem weisen Herrscher zu machen und das Land dadurch zu „enteisen“. Der Charakter wird geprägt durch obskure Rätsel, amateurhaft wirkende Grafik-Collagen und aufgeblasene Wortschwallen, die wohl surrealistische Poesie darstellen sollen. Zu den inhaltlichen und spielerischen Mängeln gesellen sich noch Steuerungstechnische: Das Umschalten des Multifunktionscursors wurde eigenwillig gelöst, und das widerspenstige System zum Hin- und Herspringen zwischen den Locations stellt einen auf so manche Geduldsprobe. (ha)

Secrets of the Luxor



Netto Grafik, nette Story - aber leider absolut keine neuen Ideen.

Auch wenn man die „Secrets of the Luxor“ gelöst hat, bleibt dennoch ein häufig beobachtetes Phänomen ungeklärt: Was treibt ein Programmiererteam dazu, aus Macromedia, Quicktime und 3D-Grafiken den 59. Myst-Clone zu basteln? Die Story rund um ein sagenumwobenes ägyptisches Grabmal ist nicht unspannend, die Indiana Jones-Atmosphäre reizvoll und die vielen, wunderschön gerenderten 3D-Locations mit Mini-mal-Animationen zeugen von enormem Tatendrang seitens der Künstler. Umständlich gelöstes Inventory-Handling, herkömmliche Code-Rätsel, unscharfe Videosequenzen und die überholte Technologie (schrittweises Vorantasten durch Gemäuer) heben das Spiel nicht aus der Flut ähnlicher Spiele wie Shine, Rama oder Lighthouse heraus. Wer jedoch in diesem Genre seine Bestimmung gefunden hat, bekommt für sein Geld eine brauchbare Variante, wenngleich es qualitativ doch starke Unterschiede zur Referenzklasse gibt. (pm)

Necromantics



Soll man nun lachen oder weinen: ein Jump & Run im c64-Format.

Seltene Dinge können passieren, wenn zwei Magier-Brüder ein Schloss bewohnen. Einer der beiden stellt sich nämlich als recht niederträchtig heraus und zaubert seinem Kollegen kurzerhand den Torso weg - so irrt unser „Held“ lediglich mit Händen, Füßen, Zylinder und Zauberstab durchs Schloss und versucht, den essentiellen Rest seines Körpers wiederzufinden. Wenn er auf seiner Mission Erfolg haben will, muß er in jedem Raum die unterschiedlichsten Hindernisse überwinden und obendrein noch Heiltränke, Schriftrollen, Schlüssel und Diamanten einsammeln. Nachdem die Spielepackung sinnigerweise keinerlei Auskunft über Genre und Spielinhalt gibt, entpuppt sich Necromantics als biederes Jump & Run der antiquiertesten Sorte, bei dem auf dem Pentium echte C64-Gefühle aufkommen. Man steuert das VGA-Machwerk über die Richtungstasten, Space oder Shift und darf sich dabei das genretypische Gedudel anhören. Schade ums Geld! (ha)

Der Planer 2 - Missionen



Neue Audiotracks und neue Missionen gibt's in diesem Zusatz-Pack.

Für rund DM 30,- bietet Greenwood eine Zusatz-CD-ROM zur Expeditions-Simulation Der Planer 2 an, auf der neben sechs neuen Audiotracks auch noch 20 Missionen zusammengefaßt sind. Wenn Sie selbst in der sibirischen Einöde noch profitabel Stadtrundfahrten durchführen könnten, werden Sie die neuen Herausforderungen zu schätzen wissen: Egal ob Ihr Management mit der Portakasse durchgebrannt ist, das Werttransport-Geschäft in Basel lahm oder in Valencia die Pfirsiche munter vor sich hinschrumpeln. Ganz nebenbei macht die Mission-CD aus dem Programm die aktuelle Version 1.20. Die zusätzlichen Features gehen auf Anregungen von Planer 2-Fans zurück; u. a. ist es nun möglich, Personal an andere Standorte zu versetzen oder vorab Kalkulationen durchzuführen. Das Preis-Leistungsverhältnis geht in Ordnung, wenn Sie den Planer 2 wirklich sehr intensiv nutzen. Achtung: die Original-CD-ROM wird selbstverständlich vorausgesetzt. (pm)

RANKING	
Puzzle-Adventure	
Spielspaß	33%
Hersteller	Psygnosis
Preis	DM 90,-
MULTIPLAYER	
keine Multiplayeroption	
SYSTEM	
486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS	

RANKING	
Adventure	
Spielspaß	63%
Hersteller	Mojave/Funware
Preis	DM 120,-
MULTIPLAYER	
keine Multiplayeroption	
SYSTEM	
486 DX2/66, 8 MB Ram, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1	

RANKING	
Jump & Run	
Spielspaß	25%
Hersteller	Effigy
Preis	DM 60,-
MULTIPLAYER	
keine Multiplayeroption	
SYSTEM	
486DX-33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, DOS	

RANKING	
Zusatz-CD-ROM	
Spielspaß	77%
Hersteller	Greenwood
Preis	DM 30,-
MULTIPLAYER	
Max. 4 Spieler an einem PC	
SYSTEM	
486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS	

PC ACTION

DAMIT SIE WIE

VERRÜCKT SPIELEN!

<http://www.pcaction.de>

PC ACTION 01/97

750

Diablo

Sega Rally

Rebellion

Auf CD-ROM: Demos, Updates, Maps, neue Level.

PC ACTION 01/97

C&C ALARMSTUFE ROT

30 Seiten GAMES-GUIDE mit Komplettlösungen und Tipps!

PC ACTION 01/97

Test des Monats: Diablo

PC ACTION 01/97

Im Heft: Anleitungen zu allen Spiele-Demos auf CD-ROM!

COMPUTED VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielmagazine.

PC ACTION - das Profimagazin für PC-Spieler - testet für Sie! Wir verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

In Ausgabe 1/97: **Diablo**, bricht jetzt eine neue Ära für das Rollenspiel-Genre an? **Sega Rally**, was leistet die 3D-Engine des Arcade-Hits unter Windows 95 und DirectX 3? **Risiko** und **Flottenmanöver**,

Strategiespiele für Profis oder wieder „nur“ Brettspielkonvertierungen von Hasbro?

Komplettlösungen zu: **Toonstruck** und **Schleichfahrt**.

Tips und Tricks zu **C&C Alarmstufe Rot**, **Privateer 2**, **F1 Grandprix 2** und vielen anderen. Großer Vorschaubericht zu **Rebellion**. Außerdem: **KKND**, die Echtzeit-Antwort von EA und **NBA Live 97!**

Der Preis? Sagenhafte DM 7,50 monatlich für Heft und CD-ROM! Oder für den unschlagbaren Preis von DM 4,90: **PC ACTION „pur“**, das Heft ohne CD-ROM!

COMPUTED VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielmagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

PROBLEME UM SIE

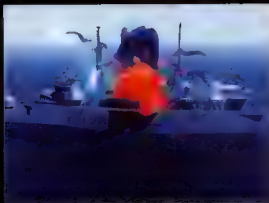
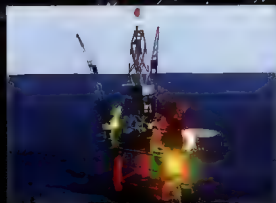
Echtzeit Strategie-Simulation

exzellente gerenderte SVGA-Grafiken

erstklassige Soundeffekte

4 Spieler Netzwerk-Option

komplett in Deutsch



Tauchen Sie ein in das packende Abenteuer um die strategische Herrschaft der Meere. Vernichten Sie die gegnerische Flotte mit raffinierter Taktik. Versuchen Sie z.B. die Treibstoffversorgung des Gegners zu stoppen. Kämpfen Sie, wenn nötig, auch mit unfairen Methoden. Aber danken Sie dran. Nur mit der richtigen Strategie werden Sie Herrscher der Meere!

SIND DA, ZU BESEITIGEN!

x: 0023700

y: 0028900

MISSILES LOADED

TARGET COO.:

E85,398/

N122,211



C&C: Alarmstufe Rot - Nachbesprechung

Im grünen Bereich

Kein Spiel erregte in den letzten Wochen mehr Aufsehen als C&C 2. Gerade deswegen nahmen wir zwei Monate nach dem Test der englischen Beta auch die deutsche Verkaufsversion noch einmal unter die Lupe. Als Antwort auf unseren Offenen Brief in PC Games 12/96 bringen wir jetzt die Nachbesprechung.

Vor allem wenn es um ein Verbrauchermagazin geht - etwas anderes ist die PC Games schließlich nicht -, ist das mit dem Vertrauen so eine Sache. Beispielsweise Alarmstufe Rot: Die Firma Westwood schickt uns Wochen

vor dem Release eine Betaversion ihres Spiels und vertraut darauf, daß wir über kleinere Bugs hinwegsehen. Wir Redakteure vertrauen darauf, daß die Bugs, die wir darin finden, auch noch beseitigt werden und verleihen dem Programm den Titel „Spiel des Monats“. Sie als Leser vertrauen wiederum darauf, daß Sie sich auf unser Urteil verlassen können. Diese Kette des gegenseitigen Vertrauens wurde im vergangenen Jahr von wenigen schwarzen Schafen durchbrochen (siehe „Schöne



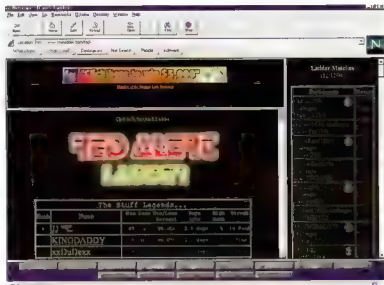
Alle uns bekannten Bugs wurden in der Verkaufsversion ausgemerzt.



Der hohe Schwierigkeitsgrad, den wir in der Beta-Version noch bemängeln mußten, wurde im Verkaufsprodukt deutlich zurückgeschraubt.

Statement

Entwarnung für alle C&C-Freaks! Wie nicht anders erwartet, ist die deutsche Version von Alarmstufe Rot quasi fehlerfrei. Beide Kampagnen lassen sich problemlos bewältigen, und auch der Multiplayer-Modus hält, was er verspricht. Sowohl im Netzwerk als auch im Internet läuft das Spiel absolut stabil und flüssig. Die 90%-Wertung, der PC Games Award und das „Spiel des Monats“ kann ich deshalb nur noch einmal bekräftigen. Wer mit dem Kauf gewartet hat, kann jetzt ruhigen Gewissens zugreifen.



Wenige Tage nach dem Release bildeten sich erste Multiplayer-Foren. Unter [HTTP://WWW.THELADDER.COM](http://www.theladder.com) findet man die internationale C&C2-Bestenliste.

Beschierung“ in PCG 1/97). Da freut es uns um so mehr, wenn wir feststellen können, daß so etwas die Ausnahme und nicht die Regel ist. Nachdem wir die deutsche Verkaufsversion von C&C2 in den letzten Tagen ein weiteres Mal komplett durchgespielt, wurden wir in dem positiven Urteil, das wir in Ausgabe 12/96 fällten, rundum bestätigt: Alle uns bekannten Bugs und alle Abstürze wurden vorbildlich ausgemerzt.

Die deutsche Version V1.06

Der erste Punkt, den wir neben den Bugs bemängelten, war ein zu hoch angesetzter Schwierigkeitsgrad. In der jetzt vorliegenden Version stößt ein fortgeschrittener C&C-Spieler im „einfachen“ Spielmodus auf keine ernstzunehmenden Probleme mehr. Kollegin Maueröder benötigte beispielsweise nur vier Tage, um beide Kampagnen in der Einstellung „Mittel“ durchzuspielen. Das Ergebnis ihrer Mammutsitzung

finden Sie im Tips & Tricks-Teil der vorliegenden PC Games. Wie wir außerdem feststellen mußten, hätten Punkt 2 und 3 unseres Offenen Briefes (PCG 12/96) wohl doch eher in den Testbericht gehört. Offensichtlich hatte man bei Westwood gar nicht vor, die Sammler intelligenter zu machen, weshalb sie jetzt immer noch eine leichte Beute für den Gegner sind. Die bessere Ausbalancierung des Schwierigkeitsgrades entkräftet auch unseren dritten Kritikpunkt: da die Sowjets über die besseren Angriffswaffen verfügen, ist die relative Schwäche der „Flammenwerfer-Türme“ und „Tesla-Spulen“ wieder ausgeglichen. Alle anderen Veränderungen sind durch die Lokalisierung für den deutschen Markt bedingt. Beispielsweise wurde der Vorspann mit der Hitler-Szene in der deutschen Version ganz weggelassen. Wenn man das teilweise rigorose Vorgehen der BPS bedenkt, so kann Virogen dafür kein Vorwurf gemacht werden.

Thomas Borovskis ■

PC CD-ROM
Komplett in deutsch

SECRETS OF THE LUXOR



Bahnen Sie sich Ihren Weg durch die Pyramide von Luxor. Lösen Sie vergessene Labyrinth, mysteriöse Rätsel und tödliche Fallen lauern auf Sie.



Erschließen Sie die Geheimnisse von Raum und Zeit: 300 Jahre in der Zukunft müssen Sie einen Wahnsinnigen davon abhalten, die Sonne zu zerstören!



Atemberaubend 3-D-Darstellungen und actiongeladene Filmsequenzen versetzen Sie in eine Welt jenseits Ihrer Vorstellungskraft.

Lösen Sie das Rätsel einer unvorstellbaren Macht aus der Vergangenheit – sonst hat die Erde keine Zukunft.

Gratis-Demo-CD-ROM anfordern! Per Telefon 0180/532 36 63 oder Fax 0180/532 36 69, oder per e-Mail www.funware.de oder Coupon ausfüllen und an FunWare, Postfach 70 16 47 22016 Hamburg senden.

Name

Vorname

Adresse/Nr.

PLZ/Ort

Telefon

Fax

E-Mail

FUNWARE

www.funware.de



79
PROZENT



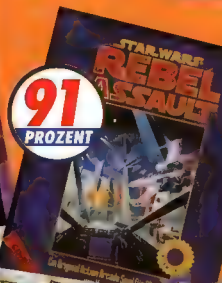
79
PROZENT



88
PROZENT



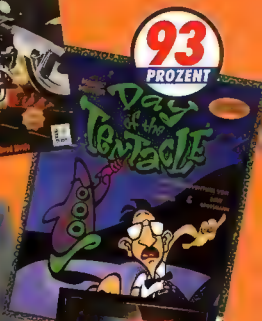
93
PROZENT



91
PROZENT



73
PROZENT



93
PROZENT



72
PROZENT



93
PROZENT



88
PROZENT



Keine Wertung
Streuspiel!



92
PROZENT



90
PROZENT



80
PROZENT

nur für
Windows 95

Jeder Titel
DM 39,95*
streetprice

Erhältlich überall wo es PC-Spiele gibt.

DM 49.95*
Streichpreise

DM 29,95*
Streichpreise

HERSTELLUNG UND VERKEHR. VILHELM FUNKS

für DM 29.95:
Kaiser Deluxe

classics on

Die besten Soundkarten für Computerspiele

Musik-Maschine



Eine moderne Soundkarte bietet ganz unterschiedliche Möglichkeiten der Musikerzeugung: Adlib und Soundblaster heißen die noch heute unterstützten Standards, bei denen ein FM-Synthesizer den Ton angibt. FM steht für Frequenz-Modulation und bedeutet, daß die erzeugten Frequenzen mit einer Hüllkurve versehen und mit anderen Frequenzen überlagert werden können. Glocken, Flötenklänge oder metallische Geräusche lassen sich mit der FM-Synthese relativ gut nachbilden, während die meisten Instrumente doch reichlich schräg klingen.

Die bedeutendere Neuerung des Soundblasters war die Möglichkeit, naturgetreue digitale Aufnahmen - sogenannte Samples - wiederzugeben. Effekte wie Schüsse, quietschende Reifen oder Sprachausgabe gehörten von da an zum guten Ton der Games. Spiele die ursprüngliche Soundblaster-Karte die Samples noch mono und mit 8 Bit Auflösung ab, so sind heute Stereoeffekte in 16 Bit angesagt.

Nach einem ähnlichen Verfahren funktioniert auch ein Wavetable-Synthesizer, der für hervorragende Musikwiedergabe sorgt. Hierzu sind im Speicher der Soundkarte eine Vielzahl naturgetreuer Instrumentenklänge aufgezeichnet, die „lediglich“ in ihrer Tonhöhe variiert und mit anderen Instrumenten abgemischt werden müssen. Praktischerweise erledigt der Prozessor einer Wavetable-Soundkarte das gleich mit 32 Stimmen und ohne den Prozessor des Computers zu belasten. Das Ergebnis ist ein kleines Orchester, dessen Repertoire von Rock bis Klassik reicht. Für noch satteren Klang sorgen Effektprozessoren für Hall, Chorus oder Reverb.

3D-Sound?

Viele Hersteller bewerben ihre Soundkarten mit dem Zusatz 3D. Doch Vorsicht: Hiermit ist in den meisten Fällen lediglich eine Verbreiterung der Stereobasis gemeint. Das heißt, die Töne scheinen weiter von links und rechts zu kommen, als die Lautsprecher selbst stehen. Dies ist zwar ein netter Effekt, hat jedoch nichts mit richtigem 3D-Sound, bei dem Geräusche und Instrumente in einem virtuellen Raum frei

Wer erinnert sich nicht an die Zeiten, in denen ein Amiga oder C64 dem PC soundtechnisch um Welten überlegen war. Mitte der 80er war dem PC-Lautsprecher allenfalls ein nervtötendes Piepen oder Brummen zu entlocken. Seit der Vorstellung der ersten Soundblaster-Karte von Creative Labs gehören solche Attacken auf das Gehör der Vergangenheit an. Von orchestralen Kompositionen bis hin zu knackigem Pop-Stücken reicht mittlerweile das Repertoire eines PC-Spiels.



Das 64-stimmige Audio System EWS 64 von Terratec besitzt 5 MByte RAM und läßt sich mit einem PS/2-Speichermodul bis auf 64 MByte aufrüsten.

nen

Die Gravis Ultrasound PnP läßt sich über SIMM-Module mit 8 MByte RAM aufrüsten. Die Handhabung der vielen benötigten Treiber und Programme ist jedoch ziemlich knifflig.

GRAVIS
ULTRASOUND
PLUG & PLAY



positionierbar sind, zu tun. QSound und das Sound-Retrieval-System (SRS) sind zwei leistungsfähigere Verfahren, die ebenfalls mit nur zwei Lautsprechern auskommen. QSound und SRS verändern die Klänge derart, daß das menschliche Gehör austrickst und der Eindruck entsteht, die Töne kämen aus verschiedenen Positionen des Raums. Beiden Verfahren ist gemein, daß sie grundsätzlich ohne zusätzliche Hardware auskommen, sofern der Soundtrack des Spiels entsprechend kodiert wurde. Ein SRS-Encoder - wie ihn zum Beispiel die

nur DM 98,80 teure HyperSound PnP 32/1 von Pearl besitzt, erzeugt jedoch lediglich Pseudo-3D, weil die Klänge eines Spiels willkürlich verteilt werden. Ein weitaus besseres 3D-Erlebnis haben Sie beim Einsatz von vier oder mehr Lautsprechern, wie sie bei Dolby Surround-Dekodern verwendet werden. Hiermit läßt sich die Position eines Klangs wirklich optimal simulieren. Solche Dekoder sind jedoch relativ teuer und beginnen preislich etwa ab 2.000,- Mark. An die Soundkarten mit dem neuesten Prozessor von Dream können Sie direkt vier

Lautsprecher anschließen und über den Effektprozessor einen Pseudo-3D-Klang einstellen. Spiele sprechen derzeit die einzelnen Lautsprecher leider noch nicht direkt an. Mit Microsofts Direct Sound 3D, das Mitte 1997 fertig sein soll, ist jedoch Besserung in Sicht. Unabhängig von der eingesetzten Sound-Hardware soll es den Spiele-Entwicklern mit Direct Sound 3D möglich werden, Klänge beliebig im Raum zu platzieren. Bis jedoch in ausreichender Zahl Spiele mit dieser Technik erscheinen, wird es aber wohl noch 1998 werden.

Unterschiedliche Typen

Zunächst können Sie aus einer großen Zahl Soundblaster-Pro-kompatibler Soundkarten wählen, die mit einem FM-Synthesizer ausgestattet sind. Eine solche Karte sollte Samples in Stereo und mit 16 Bit-Auflösung sowohl aufnehmen als auch wiedergeben können. Ein Vollduplex-Betrieb ist nur nötig, wenn Sie über das Internet telefonieren möchten

Ein Wavetable-Upgrade wie das 229,- Mark teure DB50XG von Yamaha wird an eine Standard-soundkarte mit Waveblaster-Anschluß und MIDI-Interface angeschlossen.



	Aztech Wavemixer Pro 32 3D	Creative Labs Sound Blaster 32 PnP	Creative Labs Sound Blaster AWE 32 PnP	Creative Labs Sound Blaster AWE 64 PnP	Creative Labs Sound Blaster AWE 64 PnP Gold
Synthesizer-Chip	AZT 3320	Emu 8000	Emu 8000	Emu 8000	Emu 8000
Sound-ROM	1 MByte	1 MByte	1 MByte	1 MByte	1 MByte
Effektprozessor	nein	ja	ja	ja	ja
Vollduplex-Betrieb	mit Treiber	mit Treiber	mit Treiber	mit Treiber	mit Treiber
Sound-RAM vorhanden (erweiterbar bis)		0 KByte (28 MByte)	512 KByte (28 MByte)	512 KByte (12 MByte)	4 MByte (12 MByte)
Audioeingänge	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic
Audioausgänge	Speaker, Line out	Speaker, Line out	Speaker, Line out	Speaker, Line out	Speaker, Line out, Digital out
Waveblaster-Interface	nein	ja	ja	ja	ja
MPU-401-Interface	ja	ja (über Treiber)	ja (über Treiber)	ja	ja (über Treiber)
CD-ROM-Schnittstelle	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
Maximale Sampling-Rate	48 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz
Kompatibilität	Adlib, SB, GM, MT32	Adlib, SB, SB Pro, GM, MT 32	Adlib, SB, SB Pro, GM, GS, MT 32	Adlib, SB, SB Pro, GM, GS, MT 32	Adlib, SB, SB Pro, GM, GS, MT 32
Sonstige Besonderheiten	3D-Effekte	Mikrofon	RAM-Erweiterung über SIMM, Hardware-Komprimierung bei Aufnahme von Samples, Mikrofon, Soundblaster-Karten werden durch viele Spiele direkt unterstützt	3D-Effekte, MIDI-Kabel, 32 Stimmen über Hardware, weitere 32 Stimmen über Software, RAM-Erweiterung muß über Creative bezogen werden	3D-Effekte, MIDI-Kabel, 32 Stimmen über Hardware, weitere 32 Stimmen über Software, RAM-Erweiterung muß über Creative bezogen werden
Preis	149,- Mark	219,- Mark	299,- Mark	329,- Mark	449,- Mark



Eine Stereo-Basisverbreiterung soll auch der Pine Schubert zu einem 3D-Klang verhelfen.

oder gleichzeitig Samples abspielen und aufnehmen müssen. Für den Anschluß von Aktivlautsprechern oder einer Stereoanlage sollte die Karte über einen unverstärkten Line-Out-Ausgang verfügen. Die Verstärker der Soundkarten lassen sich zwar zumeist auch entsprechend herunterregeln, fallen jedoch gerade bei besonders preisgünstigen Produkten häufig durch ein unangenehmes Grundrauschen negativ auf. Ist kein separater Line-Out-Ausgang vorhanden, so sollte zumindest der Verstärker über Software oder einen Jumper abschaltbar sein. Zum Abspielen von Audio-

CDs über das CD-ROM-Laufwerk benötigen

Sie weiterhin ein passendes Kabel, denn die Audio-Anschlüsse der CD-ROM-Laufwerke sind leider immer noch nicht einheitlich gehalten. Alle Soundblaster-Karten verfügen über einen Gameport, an dem sich zwei Joysticks anschließen lassen, oder an dem mit Hilfe eines speziellen Kabels ein externes Midi-Gerät betrieben werden kann. Verzichteten können Sie getrost auf die CD-ROM-Schnittstelle einer Soundkarte. Neuere PCs verfügen ohnehin über vier Enhanced-IDE-Schnittstellen und beim Anschluß eines CD-

ROM-Laufwerks an eine ISA-Soundkarte wird kein Busmastering unterstützt, das bei den immer höheren Übertragungsraten der Laufwerke für eine deutliche Senkung der Prozessorbelastung sorgt. Achten sollten Sie hingegen auf einen Waveblaster-Anschluß und eine MPU-401-kompatible MIDI-Schnittstelle, damit Sie die Karte zu einem späteren Zeitpunkt einmal mit einem Wavetable-Upgrade nachrüsten können. Soundkarten mit integriertem Wavetable-Synthesizer sind in der Regel abwärtskompatibel zum Standard Soundblaster Pro. Für die Wiedergabe ist besonders die Qualität und

der Umfang der Instrumentensamples von Bedeutung. Etwa 100,- Mark kosten einfache Wavetable-Soundkarten mit 1 MByte Sample-ROM. Bis zu 1.000,- Mark können Sie für Profikarten ausgeben, die über einen Effektprozessor, digitale Ein- und Ausgänge sowie 4 MByte ROM und zusätzliches Sample-RAM verfügen. Auch viele preiswertere Karten bieten schon die Möglichkeit, eigene Samples in ein RAM zu laden und mit dem Synthesizer wiederzugeben. Ein Wavetable-Upgrade ist nichts anderes als ein kompletter Wavetable-Synthesizer, der einfach auf eine Soundkarte mit Waveblaster-An-

Ein Software-Synthesizer - wie hier der Virtual Sound Canvas von Roland - emuliert mit Hilfe der CPU einen Wavetable-Synthesizer.



	Guillemot Maxi Sound 64 Homestudio ProP	Pearl Hraersound 32/1 Wave	Pearl Hraersound 72/4 Wave	Terratec Maestro 16/96	Terratec Maestro 32/96
Synthesizer-Chip	Dream	ESS	Korg	Dream	Dream
Sound-ROM	4 MByte	1 MByte	4 MByte	1 MByte	1 MByte
Effektprozessor	ja	nein	ja	nein	ja
Voll duplex-Betrieb	ja	ja	ja	ja	ja
Sound-RAM vorhanden (erweiterbar bis)	0 KByte (16 MByte)				
Audioeingänge	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	2 x Line in, Mic
Audioausgänge	2 x Speaker (Verstärker abschaltbar)	Speaker	Speaker	Speaker (Verstärker abschaltbar)	Speaker (Verstärker abschaltbar)
Waveblaster-Interface	ja	ja	nein	ja	ja
MPU-401-Interface	ja	ja	ja	ja	ja (2 x)
CD-ROM-Schnittstelle	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
Maximale Sampling-Rate	44,1 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz	48 kHz	48 kHz
Kompatibilität	Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, SB pro, GM, GS
Sonstige Besonderheiten, weiterer Lieferumfang	64-stimmig, Erweiterung über FS/2-SIMMs, RAM-Midi- und Audiokabel, erweiterter Effektprozessor	SRS 3D-Effekt	SRS 3D-Effekt	passive Lautsprecher, SE-Variante ohne Software für 249 Mark	2 Hardware-MPU-401-Schnittstellen, Mikrofon, SE-Variante ohne Software für 399 Mark
Preis	419,- Mark	99,- Mark	229,- Mark	299,- Mark	499,- Mark



Die neue Soundblaster AWE 64 ist im Grunde eine alte AWE 32, die jedoch mit dem mitgelieferten Software-Synthesizer in der Lage ist, 64-stimmige MIDI-Files wiederzugeben - allerdings nur unter Windows 95.

schluß gesteckt wird. Sehr gute Karten mit 4 MByte ROM und Effektprozessor gibt es von den Herstellern professioneller Synthesizer: Yamahas DB50XG kostet 229,- Mark, von Karg kommt ein Wavetable-Modul, das bei Pearl 189,- Mark kostet, und Roland verkauft das exzellent klingende SCD-15 für 499,- Mark. Schließlich gibt es noch sogenannte Softsynthesizer, wie sie von Yamaha oder Roland angeboten werden. Die Instrumentensamples werden hierbei auf CD ausgeliefert und mit Hilfe der CPU interpretiert. Die Ausgabe erfolgt

schließlich wie gewohnt über die Soundkarte. Lauffähig sind diese Synthesizer nur unter Windows und aufgrund des hohen Rechenaufwandes auch nicht mit Actionspielen sinnvoll einsetzbar.

Die nächste Generation Soundkarten

Für einen nochmals verbesserten Klang sollen Wavetable-Synthesizer mit 64 gleichzeitigen Stimmen sorgen. Diese Erweiterung wird jedoch vorwiegend für Hobbymusiker interessant sein, da noch keine Spiele diese erweiterten Mög-

lichkeiten nutzen. Guillemot Maxi Sound 64 PnP. Ausgestattet mit

4 MByte ROM und einem leistungsfähigen Effektprozessor kommt der neue 64-stimmige Synthesizer von der französischen Firma Dream so richtig in Fahrt. Bis zu 16 MByte RAM können mit einem PS/2-SIMM-Modul nachgerüstet werden und stehen dann für zusätzliche Instrumente zur Verfügung. Außerdem läßt sich noch eine zusätzliche Waveblaster-Karte anbringen. Vier Lautsprecher können Sie direkt an die Karte anschließen, die mit Hilfe des Effektprozessors einen be-

eindruckenden Pseudo-3D-Klang erzeugen, der auch für Spiele verfügbar ist. Die mitgelieferte Software ermöglicht das digitale Aufzeichnen von vier Kanälen auf Festplatte. Ebenfalls fehlen getrennte Eingänge für Mikrofon und Line-In. Der Verstärker der Karte läßt sich über einen Jumper abschalten, lobenswert auch die Audio-Anschlüsse für CD-ROM-Laufwerke aller drei Bauarten. Die 64-stimmigen Demosongs klingen unwirksam, und auch Standard-MIDI-Files mit 32 Stimmen - wie sie in Spielen verwendet werden - klingen exzellent. Die mit 419,- Mark noch recht preiswerte Maxi Sound 64 ist kompatibel zum Soundblaster und General-MIDI und somit



Zum Lieferumfang der EWS 64 von Terratec gehört ein Panel mit zahlreichen Anschlußmöglichkeiten für professionelles digitales Zubehör sowie einen Kopfhörerausgang und zwei MIDI-Geräte.

	Ensoniq Vivo 90	Ensoniq Soundscape Elite	Gravis Ultrasound PnP	Guillemot Maxi Sound 32 Wave FX PnP	Guillemot Maxi Sound 64 PnP
Synthesizer-Chip	Ensoniq Otto	Ensoniq Otto	AMD Interwave	Dream	Dream
Sound-ROM	1 MByte	2 MByte	1 MByte	ja	4 MByte
Effektprozessor	nein	ja	ja	ja	ja
Vollduplex-Betrieb	ja	ja	ja	nein	ja
Sound-RAM vorhanden (erweiterbar bis)	-	-	0 KByte (8 MByte)	0 KByte (2 MByte)	0 KByte (16 MByte)
Audioeingänge	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic
Audioausgänge	Line out	Speaker	Speaker (Verstärker abschaltbar)	Speaker (Verstärker abschaltbar)	2 x Speaker (Verstärker abschaltbar)
Waveblaster-Schnittstelle	nein	nein	nein	ja	ja
MPU-401-Schnittstelle	ja	ja	ja	ja	ja
CD-ROM-Schnittstelle	nein	IDE, Mitsumi	IDE	IDE, Panasonic	IDE
Maximale Sampling-Rate	48 kHz	48 kHz	48 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz
Kompatibilität	Adlib, SB, GM, GS, MT32	Adlib, SB, GM, GS, MT32	GM, mit RAM GUS, über Treiber SB, Adlib	Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, SB Pro, GM
Sonstige Besonderheiten, weiterer Lieferumfang	-	-	Klingt mit RAM sehr gut, umfangreiche Patches mitgeliefert, kompliziert zu installieren und zu bedienen, Gravis Ultrasound wird durch viele Spiele direkt unterstützt	RAM-Erweiterung muß über Guillemot bezogen werden	64-stimmig, RAM-Erweiterung über PS/2-SIMMs
Preis	229,- Mark	199,- Mark	399,- Mark	249,- Mark	339,- Mark

SEGA

Vor Dir steht ein Berg.

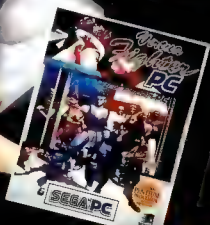
Ein Berg mit Fäusten.

Seine Lawinen werden auf Dich niederprasseln.

Du hast noch eine Sekunde

Das ist Deine einzige Chance.

Walz ihn nieder.



JETZT ERHÄLTlich!

INTERNET: <http://www.sega.com>

Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon Grafik. Wir haben den Arcade Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kämpfern mit 700 Special Moves wählen. Deine Freunde oder den Rechner besiegen. Doch das Beste ist die 3D Engine. Damit stehen Dir lebensechte SEGA Kämpfer zur Verfügung. Und PC Action 1/96 schlägt der Konkurrenz unter die

...and you thought it was just a game.

Gruelllinie: „Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA Hit aus“. Und die Wertung: 90%. PC Games 8/96 gibt sogar 93%. Prügel Dich aber nicht um Virtua Fighter PC – wir haben für jeden ein Exemplar.



auch bestens für Spiele geeignet. Für nur 339,- Mark gibt es die Maxi Sound auch ohne MIDI-Kabel, Sequenzer und Effektprozessor.

Terratec Audio System EWS 64

Auf der EWS 64 von Terratec kommt der gleiche Synthesizer wie auf der Maxi Sound von Guillemot zum Einsatz. Einziger Unterschied: Mit 1 MByte Sample-ROM sowie 5 MByte RAM ist die Karte bereits in der Grundausstattung üppig bestückt. Wem das nicht genügt, der kann den Speicher auf bis zu 64 MByte erweitern. Die Karte besitzt zwei Hardware-MIDI-Schnittstellen, so daß sich gleichzeitig ein zweiter Synthesizer betreiben läßt. Beide Schnittstellen sind auch über ein Frontpanel ausgeführt, das in einen 5,25-Zoll-Einbauschacht des Rechners gesteckt wird. Hier sind auch ein Kopfhörerausgang sowie zwei digitale Ausgänge und ein digitaler Eingang zu finden, an die professionelles digitales Equipment angeschlossen werden kann. Zum Spielen ist die Karte sicher zu schade, kostet sie doch stol-

ze 899,- Mark. Wer jedoch vorhat, mit eigenen Kompositionen die Charts zu stürmen, trifft mit dem Audio System EWS 64 die beste Wahl.

Creative Labs Soundblaster AWE 64

Was auf den ersten Blick wie eine vollständig neue Soundkarte von Creative Labs aussieht, entpuppt sich lediglich als runderneuerte AWE 32. Mit dem Emu 8000 ist nämlich weiterhin der bekannte 32-stimmige Wavetable-Synthesizer vorhanden. Um nun auf die in der Produktbezeichnung angedeuteten 64 Stimmen zu kommen, wird der Soundkarte ein zusätzlicher Software-Synthesizer beigelegt. Dieser soll mit Hilfe des im PC vorhandenen Prozessors die Funktionalität eines Synthesizers bereitstellen und damit auch 64-stimmige Musikstücke ermöglichen. Die Karte besitzt 512 KByte RAM zum Nachladen von weiteren Instrumenten. Zusätzlichen Speicher müssen Sie ab sofort direkt bei Creative erwerben, da die 329,- Mark teure AWE 64 keine der üblichen SIMM-Steckplätze mehr besitzt.

Die 449,- Mark teure AWE 64 Gold verfügt in der Grundkonfiguration bereits über 4 MByte RAM.

Fazit

Können Sie auf eine Soundkarte mit Wavetable-Synthesizer verzichten, empfiehlt sich der Kauf einer preiswerten 16 Bit-Karte, die zum Soundblaster-Standard kompatibel ist. Bereits für 59,- Mark liefert Pearl die Hypersound 16 PnP, während Sie von Pine für 99,- Mark die Schubert 3D bekommen. Das Sound System Gold 16 von Terratec kostet 129,- Mark, während Creative

Labs bereits satte 149,- Mark für die Soundblaster 16 PnP verlangt. Alle Karten lassen sich mit einem Wavetable-Synthesizer erweitern, der auf die vorhandene Soundkarte gesteckt wird und von einer Reihe von Herstellern zu Preisen um etwa 150,- Mark angeboten wird. Für Hobby Musiker bietet Guillemot mit der Maxi Sound 64 ein vielseitiges Kartensystem mit 419,- Mark noch relativ preiswert ausfüllt. Eindeutig in das Profilager gehört das 899,- Mark teure Audiosystem EWS 64 von Terratec.

Kersten Mayer ■

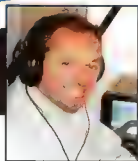


Eight 64 Stimmen bietet die Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio PnP. Vier Lautsprecher können angeschlossen werden und vermitteln zusammen mit dem Effektprozessor ein echtes 3D-Erlebnis.

	Terratec Sound System EWS 64	Turtle Beach TBS 2001	Turtle Beach Tropez Plus	Yamaha SW-60 XG
Synthesizer-Chip	Dream	ICS	ICS	Yamaha
Sound-ROM	1 MByte	2 MByte	4 MByte	4 MByte
Effektprozessor	ja	nein	ja	ja
Voll duplex-Betrieb	ja	ja	ja	-
Sound-ROM vorhanden (erweiterbar bis)	5 MByte - (64 MByte)	„0 KByte (12 MByte)“	-	-
Audioeingänge	2 x Line in, Mic, Digital in	Line in, Mic	Line in, Mic in, Aux in	Line in, Speaker
Audioausgänge	2 x Line out, 2 x Digital out	Line out, Speaker	Line out	Line out
Waveblaster-Interface	ja	nein	nein	nein
MPU-401-Interface	ja (2 x)	ja	ja	ja
CD-ROM-Schnittstelle	nein	IDE	IDE	nein
Maximale Sampling-Rate	48 kHz	48 kHz	48 kHz	-
Kompatibilität	Adlib, SB, SB pro, GM, GS, AKA1 S1000	Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, SB Pro, GM	GM, XG
Sonstige Besonderheiten, weiterer Lieferumfang	RAM-Erweiterung über PS/2-SIMMs, 2 Hardware-MPU-401-Schnittstellen, Frontpanel mit Ein- und Ausgängen			kann zusätzlich zu jeder Soundkarte eingebaut werden
Preis	899,- Mark	329,- Mark	499,- Mark	299,- Mark

Games DISC
& May

MAXIMUM FUN ▶ GP2



In Zusammenarbeit
mit Jochen Mass

Jochen Mass

Im Fahrertraining zu Grand Prix 2 verrät Ihnen Jochen Mass, wie Sie bei GRAND PRIX 2 die besten Rundenzeiten erzielen können.

Verfolgen Sie per Full-Screen Video (von CD-ROM), wie Sie die Kurven am besten anfahren, welche Gangwahl optimal ist, die besten Bremspunkte und vieles mehr! Auf CD-ROM: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.

Das Fahrertraining zu Grand Prix 2 aus der MAXIMUM FUN Reihe jetzt überall im Fachhandel erhältlich!

unverbindliche Preisempfehlung

DM 29.95



Gamepads für den PC

Alles im Griff

In Sport- und Actionspielen entscheiden oft Sekundenbruchteile über Sieg oder Niederlage. Ihr Reaktionsvermögen können wir zwar nicht trainieren, mit welchem Gamepad aber Sie garantiert jeden Level abräumen, zeigt der folgende Artikel.

Gamepads unterscheiden sich nicht nur in Aussehen und Form: Die Anzahl der Tasten sowie zusätzliche Funktionen für Dauer- und Turbofeuer fallen je nach Preisklasse unterschiedlich aus. Zur Standardausstattung vieler Gamepads zählen sechs Feuertasten. Achten Sie beim Kauf darauf, daß einige der Tasten auch mit dem Zeigefinger erreichbar sind - andernfalls kann es passieren, daß Sie mit dem Daumen ein-






mal die falsche Taste drücken. In Ballerspielen kann Ihnen eine Funktion für Dauerfeuer das Leben erleichtern, wobei zwischen Auto- und Turbofeuer unterschieden wird: dauerhaft und ohne gedrückte Taste wird mit Autofeuer geschossen, während Sie beim Turbofeuer noch eine Taste gedrückt halten müssen. Bei den besseren Gamepads können Sie individuell für jede Taste Turbo- und Dauerfeuer einstellen sowie die Schußfrequenz regeln. An den Längen der Anschlußkabel wird besonders bei den Gamepads gerne gespart: die 130 cm mancher Produkte sind in der Praxis deutlich zu kurz. Daß man auch ohne lästigen Kabelsalat auskommt, zeigt Pearl mit dem Glide Zipper II. Dieser arbeitet mit Infrarot-Technik ähnlich einer Fernbedienung für den Fernseher. Im Preis von 79,- Mark enthalten sind zwei Gamepads, die jedoch nur über vier Tasten mit Turbo- und Autofeuer verfü-

gen. Neben den vier normalen Feuerknöpfen besitzt das Thunderpad von Logitech zwei weitere Tasten für Turbofeuer. Das Steuerkreuz ist schwergängig, deshalb aber gerade auch in den Diagonalen sehr exakt. Im Vergleich ist das ergonomisch geformte Thunderpad mit 39,- Mark etwas zu teuer. Das klobige Alfa Dread von Alfa Data besitzt ebenfalls ein recht genaues Steuerkreuz und ist mit sechs Standardtasten, die mit Daumen sowie Zeigefinger bedient werden, sowie Turbofeuer ausgestattet. Auch das Alfa Dread wird für 39,- Mark angeboten.

Das PC Joypad von Destiny besitzt vier normale Tasten und vier weitere für Turbofeuer. Das klassisch geformte Pad ist bei längeren Sitzungen ermüdend für die Hände, und man kommt leicht mit den Tasten für das Turbofeuer durcheinander. Das Steuerkreuz und die Ausstattung des 29,- Mark teuren Pads hinterlassen einen zufriede-

denstellenden Eindruck. Das PC Power Pad von Logic3 besitzt zwar lediglich vier Feuerknöpfe, diese lassen sich jedoch individuell mit Turbo- und Autofeuer belegen. Das sehr ergonomische Pad verfügt über ein gutes Steuerkreuz, kostet vertretbare 25,- Mark und ist daher ideal als zweites Pad für Teamspiele geeignet. Ergonomisch und vielseitig präsentiert sich das Explorer Pad von Logic3: Von den insgesamt sechs Tasten sind zwei doppelt ausgeführt und auch mit den Zeigefingern bedienbar. Für alle Tasten ist Turbo- und Autofeuer individuell einstellbar, wobei gut sichtbare LEDs über den jeweiligen Zustand informieren. Auch das Steuerkreuz des nur 35,- Mark teuren Explorer Pads ist gut bedienbar. Mit 39,- Mark ist das Masterpad schon das teuerste Gamepad von Logic 3. Die vier Tasten sind mit Daumen und Zeigefinger bedienbar, außerdem ist das Turbo- und Dauerfeuer

Gamepads

Hersteller	Alfa Data	Destiny	Advanced Gravis	Advanced Gravis	Interact
Produkt	Dread	PC Joypad	Gamepad Pro	Team Sports Set (2 GP's)	PC Powerpad Pro
					
Testmuster von	AB Union	Vidis	Advanced Gravis	Advanced Gravis	Jällenbeck
Preis	39,- Mark	29,- Mark	59,- Mark	199,- Mark	49,- Mark
Anzahl Feuerknöpfe	6	4	10 (programmierbar)	8 (programmierbar)	6
Doppelte Feuerknöpfe	-	-	-	-	2
Turbofeuer	ja (2 Extratasten)	ja (4 Extratasten)	Programmierbar	Programmierbar	Für alle Tasten
Autofeuer	nein	nein	Programmierbar	Programmierbar	nein
Turbofeuer einstellbar	nein	nein	Programmierbar	Programmierbar	nein
Kabellänge	150	130	180	180	250
Urteil	gut	befriedigend	sehr gut	sehr gut	sehr gut

vierstufig einstellbar. LEDs informieren auch hier über den jeweils aktivierten Modus. Die sechs Tasten des Megapad von Saitek können einzeln in zwei Geschwindigkeitsstufen mit Turbofeuer belegt werden, wobei die Tasten A und B zusätzlich für Autofeuer ausgelegt sind. Für ein klassisch geformtes Pad liegt das MX-631 gut in der Hand. Die Besonderheit ist das mit Mikroschaltern gefertigte Steuerkreuz, so daß auch diagonale Bewegungen beim 35,- Mark teuren Megapad sehr genau angenommen werden.

Einen besonderen Gag bietet das PC Power Pad von Interact: dieses verfügt zusätzlich über einen integrierten Joystick sowie eine Schubkontrolle. Gespart wurde dafür am Steuerkreuz, mit dem eine präzise Steuerung schwerfällt. Weiterhin sind sechs Tasten vorhanden, für die das Turbofeuer jedoch nicht individuell einstellbar ist. Mit nur 49,- Mark ist das Power Pad recht preiswert, kann jedoch keinen vollwertigen Joystick ersetzen.

Acht voll programmierbare Tasten und ein gut bedienbares Steuerkreuz besitzt das ergonomische Gamepad Pro von



Gamepads sind in zwei Bauformen lieferbar: Oben das klassische Design, unten die ergonomische „Knochen“-Bauform, die besonders gut in der Hand liegt.

Gravis. Die Tasten sind dabei sinnvoll für die Bedienung mit dem rechten Daumen und den Zeigefingern verteilt. Bis zu vier Pads lassen sich ohne zusätzliche Hardware hintereinander schalten, weshalb sich das Gamepad Pro besonders für Multiplayer-Spiele empfiehlt. Für die Programmierung steht - wie bei Gravis üblich -







ein exzellentes Utility zur Verfügung, mit dem Tastaturkommandos und Dauerfeuerfunktionen für die Tasten eingestellt werden können. Einziger Nachteil: Das 59,- Mark teure Pad benötigt unter DOS einen Treiber. Ebenfalls für Multiplayer-Spiele geeignet ist das Team Sports Set von Gravis. An die pro-

grammierbare Konsole lassen sich wahlweise zwei Joysticks oder bis zu vier spezielle Gamepads anschließen, von denen zwei Stück sowie das Spiel NHL Hockey 96 zum Lieferumfang gehören. Die acht Tasten der Pads lassen sich recht einfach per Software konfigurieren, wobei auch hier unter DOS ein Treiber geladen werden muß. Mit seinem Preis von 200,- Mark ist das Team Sports Set nur für echte Fans von Sportspielen empfehlenswert.

Fazit

Herausragend ist das Gravis Gamepad Pro: Das voll programmierbare Pad ist besonders für Multiplayer-Spiele geeignet und mit 59,- Mark noch bezahlbar. Mit dem besten Steuerkreuz ist das 39,- Mark teure Saitek Megapad ausgestattet, das eine besonders präzise Steuerung erlaubt. Bei Redaktionsschluß war das Microsoft Sidewinder Gamepad noch nicht im Handel. Da uns die Pressestelle von Microsoft auch kein Muster zur Verfügung stellen konnte, mußten wir den Test leider verschieben.

Kersten Mayer ■

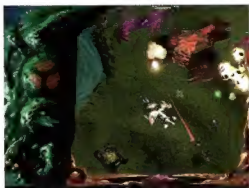
Logic3	Logic3	Logic3	Logitech	Pearl	Saitek
PC Power Pad	PC Explorer Pad	PC Master Pad	Thunderpad	Glide Zipper II (2 GPs)	Megapad XII
					
Spectravideo	Spectravideo	Spectravideo	Logitech	Pearl	Hegener und Glaser
25,- Mark	35,- Mark	40,- Mark	39,- Mark	78,- Mark	35,- Mark
4	6	8	4	4	6
-	2	-	-	-	2
ja (für alle Tasten)	ja (für alle Tasten)	ja (für 6 Tasten)	ja (2 Extratasten)	ja (für 2 Tasten)	ja (für 6 Tasten)
ja (für alle Tasten)	ja (für alle Tasten)	ja (für 6 Tasten)	nein	ja (für 2 Tasten)	ja (für 3 Tasten)
nein	nein	ja	nein	nein	nein
130	140	130	180	Infrarot	160
gut	sehr gut	sehr gut	gut	gut	sehr gut

COMING UP!

**Die PC Games
Ausgabe 3/97
erscheint am
5. Februar 1997**

CONQUEST EARTH

Schon wieder ein Echtzeit-Strategiespiel? Keine Sorge, denn Conquest Earth schlägt nicht in die gleiche Kerbe wie Command & Conquer oder KKND. Mit Conquest Earth bringt die Firma Eidol Interactive einen potentiellen Hit, in dem es um die Eroberung der Welt durch Außerirdische geht. Der Clou: Sie können sich für beide Seiten entscheiden, also sowohl irdische als auch völlig neue Alien-Waffensysteme benutzen. Nach unserem Besuch beim schottischen Programmerteam können wir Ihnen mehr verraten.



MDK

Nach den üblichen Release-Verschiebungen ist es in den nächsten Wochen offensichtlich soweit. David Perrys langerwarteter



Action-Shooter wird sich einem Test auf Herz und Nieren stellen. Die ersten Eindrücke von der phantastischen Grafik wurden Ihnen bereits durch eine selbstlaufende Demoversion auf PC Games CD-ROM vermittelt. Jetzt muß der Dauertest zeigen, ob hinter der schönen Fassade auch die von Shiny Entertainment gewohnte Spielbarkeit steckt.

KKND

„Krush, Kill and Destroy“ - klingt das nicht verlockend? Dem Echtzeit-Strategiespiel von Electronic Arts ist in jedem Byte anzumerken, daß hier Virgins Vormachtstellung angegriffen werden soll. Bringt KKND echte Verbesserungen oder haben wir es „nur“ mit einem weiteren Clone zu tun? Diese und weitere Fragen werden wir in der Ausgabe 3/97 beantworten.



TIPS & TRICKS

Die Nation im Alarmstufe Rot-Taumel: über 400.000 Exemplare des C&C-Nachfolgers will Virgin seit Anfang Dezember unter's Volk gebracht haben. In PC Games 3/97 werden wir im zweiten Teil der Komplettlösung ausführlichst die Kampagne der Sowjets auseinandernehmen und mögliche Strategien mit genauen Karten illustrieren. Außerdem lösen wir die Adventures Down in the Dumps und geben Tips für die erfolgreiche Creatures-Aufzucht.

MOST WANTED

DIE DREI TOP-HITS IM JANUAR:

1. DIABLO



Spiel des Monats-Abtrümmen Blizzard verzaubert mit Dungeons & Dragons im edlen Fantasy-Look.

2. SEGA RALLY



Eben noch in der Spielhalle, bald auf Ihrem Monitor: SEGAs Einzeiler prescht vor Bleifuß 2 ins Ziel.

3. HAVE A N.I.C.E. DAY



Eilig's Bleche: Magic Bytes inszeniert eine Materialschlacht auf Rädern in atemberaubenden 3D-Landschaften.

WEITERE TIPS DER REDAKTION:

Panzer Dragoon
Die Siedler 2 Mission CD-ROM
Terminator: SkyNET
Das Schwarze Auge 3: Schatzen über Riva

AB JANUAR IM HANDEL (TEST: PC GAMES 3/97):

NBA Live 97
Star General
Steel Panthers 2
WWF In Your House

DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE

Das Schwarze Auge

Schatten über Riva

Unverbindliche

49⁹⁵
DM

Preisempfehlung

JETZT IM HANDEL !

Einwas Unheimliches geht in der Küstenstadt Riva vor. Noch schützen die Stadtmauern vor den schrecklichen Oks, die zu Tausenden die Menschen in Aventurien bedrohen. Es liegt an Dir, mit einer handvoll mutiger Helden die Geheimnisse der Stadt und Ihrer Bewohner zu erkunden. Bringe Licht in die Hintergründe des ortsichen Feldzugs und Sorge dafür, daß die grauenvollen Ereignisse ein Ende haben. Laß die Schatten nicht zur ewigen Dunkelheit werden. Riva erwartet Dich...

TEL 0621-48286-7001
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710



"Das Schwarze Auge - Teil I + II"
Unverbindliche Preisempfehlung
29,95 DM (je CD-ROM)



FANPRO

Schmidt
Spiele

attic

JS-200

TopWare CD-Service AG • D - 61229 Mannheim • Markischer Str. 25 • Telefon 0621-48050 • Telefax

entworf: digital publishing

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare.

„Endlich! Ich habe
Atlantis gefunden!“



„...eine perfekte Mischung aus Fakt und Fiktion.“

PC Player 1/97 (****)

Eintrag vom 13.12.19

Meine jahrelangen Forschungen haben sich tatsächlich bestätigt. Auf den Osterinseln habe ich ein Zeitor entdeckt. Es scheint eine Art außerirdische Verbindung zwischen verschiedenen, längst vergangenen Welten zu geben. Das alte Ägypten, die Kultur der Mayas, Anasazi und das sagenumwobene Atlantis! Aber ich sitze in einer Falle, ich komme nicht mehr aus der Zeitschleuse. Jemand muß mir helfen, sonst

„Hohe Suchtgefahr ... Jedem Fan von Denksportaufgaben sei dieses Spiel empfohlen. Und jedem anderen rate ich dringend, einen Blick zu riskieren.“

PC Power 1/97 (86%)

TIMELAPSE

Ein Grafik-Adventure

GTE Entertainment

Jetzt für PC auf CD-ROM, WIN 3.1 und WIN95

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>